NEED FOR SPEED WORLD BU AY DVD'MİZDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

AĞUSTOS 2010/08 | 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 34 | ISSN: 1307-8933

EN TARO ADUN!

STARCRAFT II

BEKLEDİĞİMİZ HER BİR YILIN
HESABINI TEK TEK SORDUK!

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Belalı ikilimiz Oyungezer ofisine uğradı

DOSYALAR



> OYUNCUNUN SOSYAL AĞ REHBERİ
> OYUNCU KAFASI

İNCELEMELER

> MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION > NEED FOR SPEED WORLD
> TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON > CRACKDOWN 2 > DEATHSPANK
> UFC UNDISPUTED 2010 > ALL POINTS BULLETIN > THE LAST AIRBENDER



ASUS ROG MATRIX5870 Ekran Kartı

USTA AYARLARLA ŞİDDETİ KONTROL EDİN

ROG MATRIX5870, ekstrem oyunları bir adım ileri taşıyor.





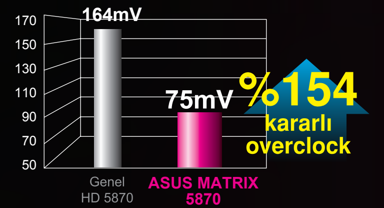
ASUS Republic of Gamers (Oyuncular Cumhuriyeti), harika oyun ürünleri ve muhteşemden öte konseptler oluşturma konusunda bir üne sahip.

ROG MATRIX5870 bunun son örneği. Radeon 5870 tasarımını her yönden geliştiriyor; zaten harika olan gücü arttırmak için 4.8GHz hızında 2GB'ye kadar GDDR5, 256 bit arabirim ve sayısız overclocking özellikleri ekliyor.

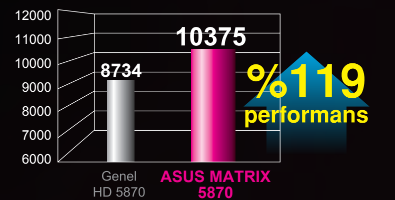
iTracker2, ciddi oyunculara tamamı değiştirilebilir saat, voltaj ve hatta bellek zamanlama ayarı gibi güncel pek çok overclock ayar seçenekleri sunar. Probelt, anlık voltaj okuması sağlayan MATRIX5870'ye bir dizi özellikle destek sağlar. MATRIX5870, ASUS'un %19'a kadar daha yüksek hız ve %54 daha iyi overclock dengesi için ihtiyaç duyulan tam güç ve düşük profilli işletim arasında geçiş sağlayan akıllı performans yöneticisi Super Hybrid Engine tarafından desteklenmektedir.

Ayrıca, bu kart soğuk çalışmaktadır. Oluşturulan %22'ye kadar daha yüksek hava basıncı ile üst düzey soğutma ve gelişmiş PCB yapısı sağlayan Extreme Cooler sayesinde termal olarak %13 daha fazla verimlidir.

GPU Güç Parazitlenmesi



3DMark Vantage Extreme Preset Score



En yeni oyunlar için birçok özelliğe sahip üstün bir ekran kartı arıyorsanız, hedefiniz bu kart olmalı.



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

12 YILLIK AŞK

Kendimizi, kafasına balyoz inince merdivenden akarak inen Sylvester gibi hissettiğimiz bu sıcak günlerde daha fazla enerji sarf etmeden yapılabilecek en eğlenceli iş oyun oynamak. Hele ki buz gibi bir bardak içecek, bir vantilatör ve Starcraft 2 birlikteliği sağlandıysa, sıcaktan hepsine -3 aldığımız özelliklerimiz biraz toparlanır gibi oluyor.

Evet, yine yağmurlu bir gece yarısı çıktı Blizzard'ın yeni bebeği Starcraft 2 (Lich King de yağmur altında gelmişti). 27'si sabahından bugüne dur durak dinlemeden oynandı ve çok güzel olduğunu düşündüğümüz bir inceleme hazırlandı bu güzide PC oyunu için (sanki ben yazmamışım gibi yapıyorum, bakmayın :). Lakin doymadık, doyamadık. SC2 öyle bir ayda, birkaç günde tüketilebilecek veya ustalaşılabilecek bir oyun değil. Önümüzdeki aylarda sık sık ziyaret edecek bu sayfaları, merak etmeyin.

***

Starcraft'ın geri dönüşünün olay yaratması kaçınılmazdı, oyun birkaç koldan ofisi sararken kutudan çıkan 7 saatlik deneme hesapları da Oyungezer karaborsasında kapışıldı. Fakat bu deneme sürümleriyle ilgili en enteresan fikir Göker'den geldi.

Gecenin bir yarısı, elim ayağıma dolaşmış şekilde iş bitirmeye çalışıyorum, Göker online oldu: "Çok özel bir şey deniyorum Starcraft II için." Haliyle oyunda kimsenin göremediği bir ayrıntı bulduğunu, ne bileyim mesela Protoss olarak oynamaya başladığını falan sandım. Fakat Göker başka bir şeyden bahsediyordu: "7 saatlik denemeleri birleştirerek oyunun sonuna gitmeye çalışıyorum!" O yedi saati hızla sömürüp gözlerini yere diken insanlar olarak bu habere sevinmeli miydik bilemedim ama yaratıcı bir yaklaşım olduğu kesin. Gerçi hikâye ikinci hesap girişi denemesinde ekranda beliren bir "Türksün di mi?" hata mesajıyla bitiyor ama olsun, hayal etmesi bile güzel.

Derginin ciddi bir bölümünü ele geçiren SC2 dışında, çok eğlenerek hazırladığımız iki dosyamız var bu ay. Derginin internet bakanı, sosyal ağ sosyetesinin aranan ismi Berkant, Facebook'tan girip WeGame'den çıkan, oyunculara özel bir rehber hazırladı. Hep birlikte yazdığımız Oyuncu Kafası'ndaysa gerçek dünyanın bu kafalardaki yansımalarını anlattık. Eminim ki sizde de bol bol anı vardır bu konuda, anlatmak isterseniz seve seve dinleriz.

Ağustos belli ki hızlı bir ay olacak, kendisinden artık tek ricamız biraz daha az nem, biraz daha az sıcak, ki farkındayım, çok şey istiyoruz.

Sinan & *Serpil*

Görsel: The heart knows better (Ikaruga) - rogner5th


16
www.pegi.info

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME



ORGANİZE SANAYİ





LOG-IN



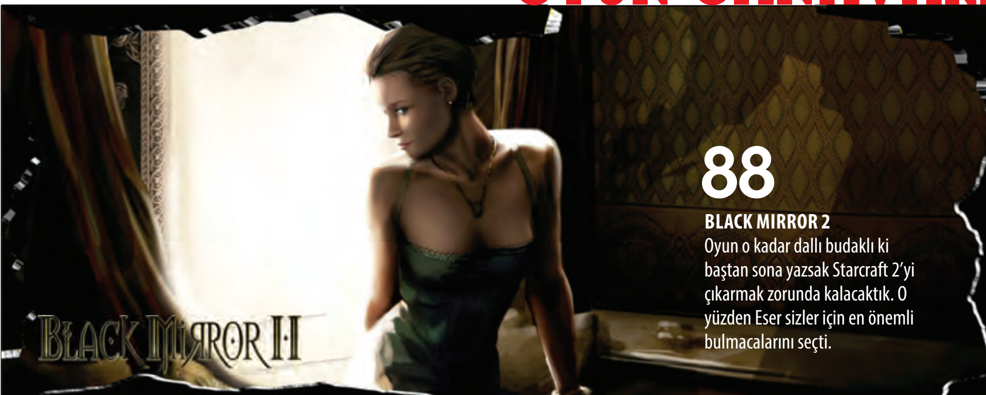
EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



bakmadan geçmeyin







oyun indeksi

Nintendo®

SUPER MARIO GALAXY 2™



Wii™

3

www.pegi.info

OGZ_DVD EN TARO OGZ_DVD!



KURULUM DETAYLARI BURADA!

Yükle düğmesine tıkladığınızda göreceksiniz ki karşınızda iki tane dosya var. Öncelikle bunlardan **nfssetup-1.8.1.49.exe** adlı olanı çalıştırıyoruz.Kurulum aşamasında sizden art arda iki kez konum bilgisi istenecek. İkincisini de ilkiyle aynı konuma (tercihen C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed World) ayarlayın *veya* ikinci konumu aklınızda tutun, birazdan ihtiyacınız olacak.
Kurulum tamamlandıktan sonra “View readme.txt” ve “Launch Need For Speed World” seçeneklerini iptal edip Finish düğmesine basın. Oyunu şu an çalıştırmak isterseniz internetten yaklaşık 1,5 gigabyte boyutunda dosya indirmeniz gerekiyor. Onun için ne yapıyoruz, hazır indirilmişi var diyor ve az evvel çalıştırdığımız nfssetup-1.8.1.49. exe’nin yanındaki **Need For Speed World.exe** adlı diğer dosyayı açıyoruz.
Gördüğünüz üzere Destination folder olarak varsayılan konum C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed World klasörüne ayarlı. Eğer kurulum aşamasında az önce bahsettiğimiz ikinci konumu başka bir yere ayarladıysanız onu buraya yazıp Install düğmesine basıyoruz. Oyun dosyalarının çıkartılmasını beklerken boş durmuyor, **world.needforspeed.com** adresinden kendimize ücretsiz olarak bir hesap açıyoruz. Artık masaüstümüzdeki kısayol aracılığıyla oyunu çalıştırabiliriz.
Öncelikle hesap bilgilerimizi girip LOG IN düğmesine basıyoruz. Language olarak English, Service Region olarak Europe’un seçili olduğundan emin oluyor ve UPDATE düğmesine basıp beklemeye başlıyoruz. Bu aşamada oyun dosyaları kontrol edilecek (verifying) ve yeni bir güncelleme varsa indirilecek. Tüm işlemler tamamlandığında LAUNCH düğmesine basıp oyuna giriş yapabilirsiniz.



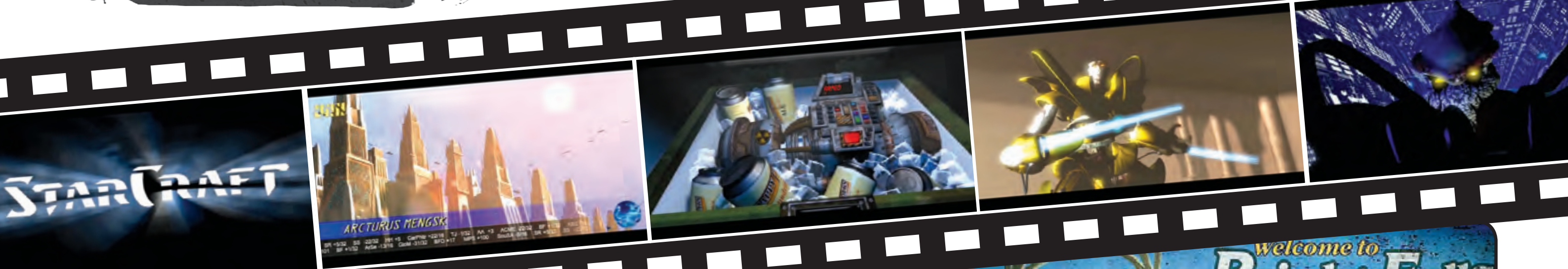


DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD’siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD’DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Nelson Tethers: Puzzle Agent
2- Revenge of the Titans
3- Cut It
4- Modern Warfare 2 2D
5- There she is!!



STARCRAFT ARŞİVİ

StarCraft ve Brood War’daki tüm ara sahnelerin yüksek çözünürlüklü videoları, StarCraft II duvar kâğıtları ve dahası Bonus bölümündeki StarCraft arşivinde!



Alan Wake’in oyununun öncesini anlatan, altı bölümlük mini dizi Türkçe altyazısıyla birlikte Bonus bölümünde!



RESMİ LİSANSLI ÇIKARTMA ALBÜMÜ

FIFA DÜNYA KUPASI GÜNEY AFRİKA 2010™

OFFICIAL LICENSED STICKER ALBUM

Manufactured under licence by PANINI
www.paninigroup.com



lisansı ile üretilmiştir.
www.paninigroup.com

ŞİMDİ TÜM BAYİLERDE, BAKKAL VE MARKETLERDE!

360drc




360drc / haberler
syf 18 >>



DÜNYA MESELESİ

Şu kapitalist oyunları bilirsiniz, hepimiz içinde yaşıyoruz ne de olsa: İşte, "bir çamaşır makinesi için kaç saat çalışmak gerekir, bir PS3 için fazla mesai mi yapsak" gibi düşünceler illa ki bir yerde aklına düşer insanın. Politika ya da ekonomiyle içli dışlı olmayan bir adamın sistemle olan sorunlarını nasıl çözdüğünü bilemem ancak bu ay M.Ö. 200 yıllarında Ege kıyılarını hayal ettim ben bol bol. İyonya'nın uçsuz bucaksız kıyılarında, altın rengi sahillerinde, hafif bir meltem esintisinin eşliğinde yüzdüğümü, acıkınca basit bir yulaf bulamacıyla, şarap içtiğimi düşledim. Temiz hava ve biraz buğdaydan başka hiçbir şeye ihtiyacım yoktu. Ne insanların maskelerine, ne komutanlara, ne de bir devlete… Sanırım hepimizin sistemle ilgili en büyük problemi de bu olmalı. Önce boş zamanımızı bizden almasına, sonra da o bizim olan boş zamanı bize parayla satmaya çalışmasına illet olmalıyız.

Biterken çalıyordu: Jimi Hendrix – Isabella

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	The Sims 3: Ambitions	EA
2	The Sims 3	EA
3	Battlefield Bad Company 2	EA
4	WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard
5	The Sims 3: World Adventures	EA
6	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	EA
7	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive
8	The Sims 2	EA
9	ARMA II: Operation Arrowhead	Bohemia Interactive
10	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision

OFİS 2010

Berko ne yapıyomuş acep?

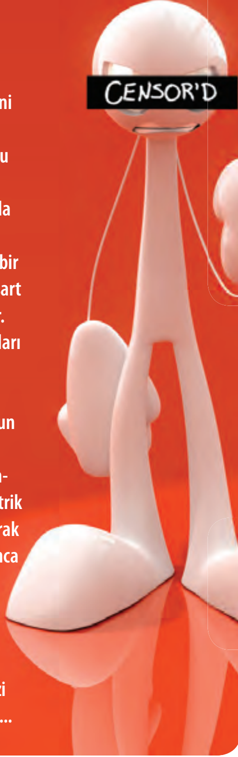
1- Kim o yazıştığın yine?
Adını anmak istemediğim bir arkadaş, saç kalmadı arkadaş kafada!

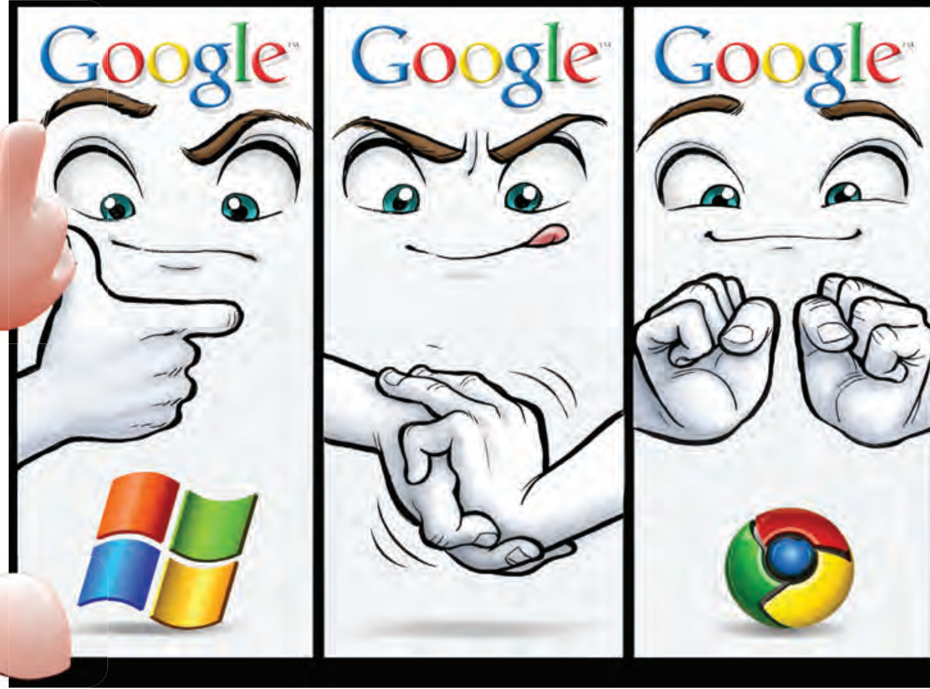
2- O gamepad'i niye kafana vuruyosun?
Belki saç falan çıkar.

3- Dur düşme olm yavaş…
Enemm! *şangır şungur* #$%&!?!

YOL, SU VE İNTERNET

Bizler "internette sansür" dönemini yaşayan bir ülkenin vatandaşları olarak yerimizde sayarken elin oğlu interneti vatandaşlık hakkı olarak görüyor. Finlandiya'da 1 Temmuz'da yürürlüğe giren yasa gereği artık internet, su ve elektrik gibi insani bir ihtiyaç olarak görülüyor ve hiçbir şart altında kesilmesine izin verilmiyor. Ülkedeki telekomünikasyon firmaları bundan böyle tüm vatandaşlara en az 1 Mbps internet sağlamakla yükümlü. Zaten halihazırda nüfusun %96'sı internet erişimine sahip ve sadece 4000 ev bağlantının sağlanmasını bekliyor. Elbette daha elektrik ve suyun bile insani bir ihtiyaç olarak görülmediği, birilerinin canı sıkılınca kesebildiği bir ülkede yaşadığımız için internetin bir vatandaşlık hakkı olarak görülmesi bizim için güzel bir hayal sadece. Hayal demişken, Finlandiya'nın hayallerimizi süsleyen ne çok güzelliği oldu yahu...





GÖZÜ DOYMAZ GÖZLÜK

Kodlar aleminde satır yazmadığı yer kalmayan Google'ın el altından Zynga'ya yatırım yaptığı söyleniyor şimdilerde. Son günlerin bu popüler söylentisinin çıkış sebebiyse direkt Zynga'nın attığı adımlar. Bildiğiniz gibi Zynga, Facebook'un en popüler oyunlarını yapan firma ve FarmVille, Mafia Wars gibi oyunların geliştiricisi. Telaffuz edilen rakamınsa 100 ila 200 milyon dolar arasında olduğu söyleniyor. Zynga'nın kurulacak olan Google Games'in temel taşı olacağı söyleniyor şimdiden. Bu gidişle Google, Facebook'u da adeta bir Zerg sürüsü gibi içine alırsa hiç şaşırmamak gerek.



YAZININ GÜCÜ!

Oyun incelemeleri kimisi için bir yol göstericidir, kimisi için hiçbir anlam ifade etmez, kimisi içinse sadece puandan ibarettir (evet evet sen!). Oyun sektörü için araştırmalar yapan EEDAR'ın son yaptığı araştırmaya göre oyuncular, olumlu incelemeler okuyunca oyuna karşı daha pozitif yaklaşıyorlar. 188 kişiyi üç gruba ayırıp bir gruba Plants vs Zombies hakkında olumlu eleştiriler, diğer gruba olumsuz eleştiriler okuturken, sonuncu gruba ise hiçbir eleştiri okutmayan firma bütün katılımcılara oyunu oynadıktan sonra isterlerse oyunu, isterlerse de 10 doları alabilecekleri bir teklif sunmuş. Aynı oyunu oynamış olmalarına rağmen olumlu eleştiriler okuyanların %91'i oyunu almayı tercih ederken, olumsuz eleştiriler okuyanların sadece %65'i oyunu tercih etmişler (hiçbir şey okumayanlarınsa %79'u). Tabii buradan olumlu incelemelerin mi, yoksa olumsuz olanların mı daha yüksek bir önyargı oluşturduğunu anlamak biraz güç ama yine de yazılanların oyun satışlarına direkt olarak etki ettiği aşikar.

HERKESİN BAYILDIĞI EN SIKICI OYUNLAR

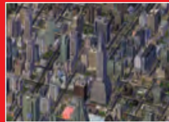
Belli ki sinir olduğunuz oyunlar konusunda oldukça dolusunuz. Harika öneriler geldi bu ay. Salih Gökçe Görgeç ve Eren Cam bu ayın içeriğini dolduran oyungezerler oldular. Akın Şen, Tevfik Özen ve Cem Bahtiyar'a da ayrıca teşekkürler. 5 ve 4 Eren'den, geri kalan 3 sıraysa Salih'ten. Adres belli: faruk@oyungezer.com.tr. İşte gelecek ayın EN'i: Yaşadığınız EN rezil oyun anları.



5 **NBA 2K10 ve Guitar Hero:** Yapay zekâsı, lise potasına karpuzlama top sallayan ezik kadar basketbolcu. Oyun mekanikleriyse nitelik olarak çok kısıtlı. Guitar Hero'ysa gerçekten gitar çalabilenler için emin olun hiç eğlenceli değil.



4 **GTA San Andreas:** CJ karakteri iyiydi fakat "biraz bundan, biraz da bundan, hee şimdi oldu" mantığı ve içi yeterince doldurulamamış harita, sonraki oyunun aksine bir tane bile anı bırakmadı bende. Haybeye oynamışız gibi geliyor hâlâ.



3 **SimCity:** Oyunun başı yine çok zevklidir. Kalemi kağıdı çıkarır planlar yaparsınız. Ancak bir süre sonra tüm içerik biter ve boğucu bir sıkılma hissi gelir. Yapımcılar bu noktanın geleceğinden emin oldukları için oyuna afetler menüsü koymuştur. Size de o kadar ince ince tasarladığınız, tek bir ferdi nüfusunuza katmak için taklalar attığınız canım şehri felaketlerle yıkmak kalır.



2 **The Sims:** İlk yarım saatte tüm materyali tükettiğiniz ve dinamiklerine alıştığımız oyun, geri kalan sürede çok az yeni materyal sunarak oyuncuyu başında hapseder. Aynı döngüler içinde oyuncu bunalır ama ya bir terfi ya da yeni bir mobilya için oynamaya devam eder.



1 **Farmville:** Çiftlik kuruyor, ekin ekiyor ve bir gün sonra (gerçekten 1 gün) tam zamanında biçiyoruz. Gerçek zamanlı işleyen bu ekmece oyunu tam bir mantıksızlık abidesi. Yarın o saatte bilgisayar başında olmak zorunluluğu tam bir pranga. Yeri gelir birisine randevu verirken bile kendimizden emin olamayız "o saatte boş muyuz" diye.

> Hitman 5'in en erken 2011 sonu çıkacağı açıklandı. > Resistance 3 fragmanı Gamescom'da ortaya çıkabilir. > Battlefield 3 resmen duyuruldu. >>



OGZ CASTİNG AJANSI



Eh, okullar kapandı, sınavlar bitti, oyungezerler ajansın başına üşüştü. Tamam, tamam herkese yer var ama ilkin şu ikiliye bir taç takmak istiyorum: Aykut Alp Konuk ve Batuhan Hangun, yaratıcılığınız, yüz hafızanız ve katılımcılığınız beni benden alıyor her ay. İnanılmazsınız gerçekten. Yine bu ay ajansı boş bırakmayan Erdem Zengin, Hakan Öner, Berke Gedik, Korhan Yıldırım ve Akın Kılıçer'e ayrıca teşekkür ederim. Serpil gelip bu ay da ajansı mühürlemezse da kimse dokunamaz. Şöyle buyrun Batuhan (Sürahi Hanım) ve Semih Etiğ'in (Split Second) benzerliklerine. Bakalım yeterince çığrından çıkmış mıyız? Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr



Terminatör - Sürahi Hanım



Milli Piyango - Split Second

OYUNCULARDAN OYUNCULARA

Total War Türkiye resmi fan sitesi tarafından oluşturulan Empire: Total War Türkçe Yama Takımı, yaklaşık 1 yıldır üzerinde çalıştığı ETW Türkçe yamasını tamamladı. Bugüne kadar satışa sunulmuş oyunlar için fanlar tarafından yapılan en büyük ve en kapsamlı Türkçe yama ile karşı karşıyayız. 1700'lü yılların savaş terimleri, diplomasi terimleri, tarihi olayları, kültürler arasındaki farklı tabirleri ve en önemlisi rehber öğretilerin %100 çevrildiği Empire: Total War'u Türkçe oynama zevkine varacağız hep birlikte. Biz de Oyungezer olarak Total War Türkiye resmi fan sitesinin bu çalışmasını tebrik ediyor ve SEGA'nın kendisi gelse böyle bir işi kotaramayacağını iddia ediyoruz. Topluluk olmak sanırız böyle bir şey… İnanmıyorsanız şu verilere bakın: 36.967 kod satırı, 1.792 Word sayfası, 298.349 kelime, 3.590.023 boşluksuz karakter sayısı…



KADINLAR NE İSTER?

Bu soruyu daha spesifik bir alanda sorarsak bir cevap bulabiliriz sanırız; kadınlar oyunlarda ne ister? Belçika'nın Ghent Üniversitesi öğrencisi Lotte Vermeulen (soyada gel), 983 kız öğrenci üzerinde yaptığı araştırma sonucunda kadınların oyunlarda aradığı temel unsurların "mantık" ve "kontrol kolaylığı" olduğunu bulmuş. "Kadınlar kontrolleri zor bir oyunla karşılaştıklarında çabuk vazgeçmeye eğilimli oluyorlar. Oyunun püf noktasını bulabilmek için feda edecekleri zaman konusunda fazla toleranslı değiller. Bu nedenle çoğunlukla kısa ve basit oyunları tercih ediyorlar" diyor Vermeulen ve ekliyor, "Ancak bununla beraber oyun yapımcılarının kendilerine kediciklerden ve pembe kurdelalardan fazlasını vermesini de istiyorlar".

BEN SPORCUNUN OYUNCU OLANINI SEVERİM



Video oyunlarının oyuncuları tembelleştirdiği görüşü yaygın olsa da dünyanın önde gelen işletme okullarından ESSEC'in yaptığı bir araştırmaya göre spor oyunu oynayan çocuklar gerçek hayatta da spora yöneliyorlar. 21 yaşın altındaki çocuklar üzerinde yapılan araştırmaya göre spor oyunu oynayanların %75'i gerçek hayatlarında da bir spor yaparken %38'i en sevdikleri oyundaki spora yöneliyorlar. "Video oyunları sık sık şeytanlaştırılıyor ama artık biliyoruz ki bu korkular yersiz" diyor ESSEC'den Thierry Lardinoit ve ekliyor; "Televizyon izlemek fiziksel aktiviteler için bir tehdit ama video oyunları değil". Bu araştırmayı ülkemize uyarladığımızda sonuca paralel veriler elde ettiğimizi görüyoruz. Video oyun oynama oranı Avrupa ülkelerine göre oldukça geri olan Türkiye, lisanslı sporcu sayısında da ciddi şekilde gerilerde kalıyor. Sadece futbol özelinde baktığımızda 2010 yılı verilerine göre 75 milyon nüfuslu Türkiye'de lisanslı futbolcu sayısı 350 bin iken, 80 milyon nüfuslu Almanya'da lisanslı futbolcu sayısının tam 6.7 milyon olduğunu görüyoruz. Elbetteki aradaki bu uçurumun tek nedeni onlardan daha az oyun oynamamız değil ancak bir çocuğa sporu sevdirmenin en kolay yolunun video oyunları olduğunu düşünmek de çok yanlış olmasa gerek. Devlet, medya ve bilinçsiz ebeveynler oyunları şeytan icadı olarak görmeyi bırakırlarsa belki bunun bizlere geri dönüşü beklediğimiz kadar kötü olmayabilir…



YARISI ŞİMDİ, YARISI İŞ BİTİNCE

Ubisoft'un oyuncularına çektirdiklerinden sonra DRM konusu herkesin diline dolandı. Kimisi "hiç olmamalı, bir faydası yok" derken kimisi de bunun korsanla mücadelede en etkin yol olduğunu savundu. DRM tartışmaları sürerken Codemasters yöneticisi Rod Cousens'den ilginç bir öneri geldi. Tamamlanmamış oyun satmak! "Video oyun endüstrisi bu sorunla mücadele etmenin başka bir yolunu bulmak zorunda. Benim cevabım bir yapımcı olarak tamamlanmamış oyun satmak ve tüketiciye küçük ödeme seçenekleriyle oyunun eksik parçalarını vererek tüm deneyimi yaşamalarını sağlamak" diyor Cousens. Mantık olarak oldukça büyük bir demoyu satın almaya benzeyen bu sistem, korsan kullanıcıların oyuna ulaşmasını engellemiyor belki ama tamamını kullanmalarına da izin vermiyor. Kulağa mantıklı geliyor, değil mi? Bizimkine değil…

>> > Michael Jackson'dan esinlenilen Dancing Zombie, Plants vs. Zombies'den çıkarıldı. > Gears of War filmi ertelendi. > GTA5'in Hollywood'da geçeceği dedikoduları dolaşıyor. >>



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

12 yıl sonra
Bundan 12 yıl öncesine gitseniz ve kendinize baksanız ne görürdünüz? Biz baksaydık kesinlikle Jim Raynor'ı, Sarah Kerrigan'ı, Zeratul'u, Tassadar'ı görürdük. Uzun zaman sonra eski dostlara kavuşmak gerçekten inanılmaz bir duygu.

Dört dörtlük
Brutal Legend'ın yapımcısı Double Fine'ın Başkanı Tim Schafer, küçük bütçelere sahip dört yeni oyun üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Bu oyunların ne oldukl.. bir saniye, dört mü? *kalbi sıkışır*

Biz de seni bekliyorduk
BioWare'in dillere destan eseri Dragon Age'in devam oyunu duyuruldu. Sadece insan olan bir karakteri yönetebileceğimiz ve sabit bir hikâye başlangıcına sahip olacak Dragon Age II, seçimler konusunda selefinin bile arkasında kalacak anlaşılan.

İsteyenin bir yüzü
Bir şeyi kırk kere söylerseniz olurmuş ya, sonunda bu da oldu ve ICO ile Shadow of the Colossus'un PS3 için yeniden yapıldığı açıklandı. "Oyungezer'in 100.000 satmasını istiyorum, Oyungezer'in 100.000 satm…"

'Hype'şu!
Oyunları çıkmadan önce şişirebildiği kadar şişiren Molyneux, aradan seneler geçtikten sonraysa itin gözüne sokuyor onları. Fable II için "hatalarla dolu, çok fena bir oyundu" noktasına kadar inen yapımcı şimdi de Fable III'ü şişirmekle meşgul. Sanırız aradaki farkı anlatmaya çalışıyor. Olsun biz o olmadan zaten çok seviyoruz Fable'ı.

Ne yapsan olmuyor bazen
Red Dead Redemption bu senenin belki de en iyi oyunuydu. Aldığı puanlarla rakiplerini çatlattı, ilk ayında 1.5 milyon satarak gövde gösterisi yaptı ve yapımcı ekipten 40 kişinin görevine son verildi. Hayat çok sıkıcı olabiliyor zaman zaman.

Hiç oldu mu bu ama?
3DS'i gördüğümüzden beri kendimize gelemedik, gözlük yok dediler, 3 boyutlu dediler, muazzam grafikler dediler bizi bizden aldılar. Şimdi de kalkıp "3 boyutlu olunca oyunlar kötü görünüyor, kapatmak lazım" falan diyorlar. Ama heves, kursak gibi şeyler… Eh yani.

Oyun ne arar la bazarda!
"Robert Kotick aslında oyunları çok seviyor, sadece oyun oynamaya zamanı yok, ondan oynayamıyor yani" diyor Activision ikinci Başkanı Lataif. Biz de diyoruz bu adam neden böyle davranıyor, desene oyunlarla ilgisi yok, kıyamam!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar





İÇİMİZİN YAĞLARI ERİDİ

Bu satırları okuyan pek çok kişinin Activision Başkanı Robert Kotick hakkında söyleyecek bir iki nahoş sözü olduğunu tahmin ediyoruz. Grim Fandango'nun yaratıcısı ve Double Fine Productions'ın sahibi Tim Schafer, bizlerin yapamadığını -biraz da abartarak- yapmış ve Kotick hakkında açmış ağzını yummuş gözünü. "Ortaklarına karşı olan yükümlülükleri konusunda, şey, bu kadar biiip (d.ck) olmak zorunda değil, değil mi? Bence bunları tamamen biiip (p.ick) olmadan da yapmanın bir yolu mutlaka vardır. Bu mümkünmüş gibi görünüyor çünkü. Ama bu pek onun ilgilendiği bir şey değil tabii". Brutal Legend'ın dağıtımı konusunda yaşanan anlaşmazlıklar dolayısıyla sahip olduğu öfke sonucu söylediği bu sözleri bakın bir gün sonra nasıl telafi etti sayın Schafer; "Dün söylediklerim tamamen bir kazaydı. Ağzımı kapalı tutmam gerekiyor. Bu endüstride köprülerin nasıl yakıldığını görmek şok edici. Kendi şirketinizi kuruyorsunuz ve artık o aptal patronun altında çalışmak zorunda kalmıyorsunuz. İsim vermiyorum bu arada. Sonra İmparator'un Dönüşünde (Empire Strikes Back) olduğu gibi odaya bir giriyorsunuz lanet olası Darth Vader masanın başında oturuyor. Bu oldukça küçük bir endüstri, aynı adamı tekrar ve tekrar görmek zorunda kalıyorsunuz. Hiç kimse bir yere gitmiyor". Tim Schafer'dan da daha azı beklenmezdi açıkçası…

TÜRK OYUN GELİŞTİRİCİLERİNDEN AÇIKLAMA

Türkiye'de oyun geliştirmekte olan şirket ve gruplar olarak, 30 Ağustos 2010 tarihinde Ankara'da bir araya gelmiş ve fikir paylaşımımız sonucu aşağıdaki kararları almış bulunuyoruz. 2009 yılı Ocak ayında başlatılan, IGDA Ankara Chapter aktive edilmesi süreci tamamlanarak Chapter çalışmaları tüm oyun geliştiricilerin iletişim halinde olacağı bir ağ haline getirilecektir. Türkiye'de oyun sektöründe duyulan organizasyon ihtiyacına yönelik çalışmalar sonucu kurulmakta olan Türk Oyun Derneği'ne, bu bildiri sonunda isimleri geçen şirketler destek vermektedir. Kurulmakta olan derneğe üye olarak, tüm oyun geliştiricilerin sektörde kendi haklarını ve fikirlerini temsil etmesini temenni ediyoruz. İşbirliği, dayanışma, fikir paylaşımı ve iletişim içerisinde oyun geliştirme alanının ilerlemesi için çalışmalarımızı sürdüreceğimizi tüm sektör ilgililerine bildiriyor olmaktan memnuniyet duyuyoruz. TaleWorlds Entertainment, Ceidot Oyun Stüdyoları, Pixofun Entertainment, Zibumi Oyun Geliştirme Stüdyosu, Kodobur Oyun ve Eğitim Teknolojileri, Venom Artworks, Lama Productions, Zinek Code House & Game Studio, Mil Oyun, GameHormone, Türkiye Oyun Geliştirici Öğrenciler Grubu, Yoğurt Teknolojileri, OyunStüdyosu, Overdose Caffeine, Platin Yazılım, Kodgraf Oyun Stüdyosu, İnfosfer Oyun Teknolojileri, Simsoft Bilgisayar Teknolojileri.



Her şekilde tercihimiz senden yana

DİJİTAL, KUTUYA KARŞI

Ipsos MediaCT'nin araştırmasına göre oyuncuların %64'ü dijital oyunlardan ziyade kutulu oyunları tercih ediyor. Bu kesimin %33'ü dijital oyunlara erişimin kaybolabileceği kaygısıyla, %20'si ise fiziksel koleksiyon yapmanın hoşlarına gitmesi nedeniyle bu şekilde düşünüyor. Ancak araştırma konsol oyuncuları üzerinde yapıldığı için gerçeği ne kadar yansıttığı tartışılır, zira Steam gibi bir imkâna sahip olan PC kullanıcıları için durum tamamen ters şekilde olabilir. Araştırmayı yapan firma daha önceki araştırmalarında PC kullanıcılarının dijital ile kutulu versiyonu eşit seviyede tercih ettiklerini ama fiziksel koleksiyon sevdalılarının PC kullanıcıları arasında daha çok olduğunu da ekliyor. Sonuçta iş kişisel zevkte bitiyor ama yine de bir oyunu elde tutmanın, ambalajını açmanın, kitapçığını kurcalamanın hazzı da bir başka be…

> Star Wars: The Old Republic'te uzay savaşları olacağı kesinleşti. > Force Unleashed 2'de Boba Fett yer alacak. > Hideo Kojima bir macera oyunu üzerinde >>

FIFA VE PES BİR KEZ DAHA KARŞI KARŞIYA

2011'İN BÜYÜK FUTBOL AÇILIMI

- YİĞİTCAN ERDOĞAN

Her sene bir başka futbol oyununun "bu sefer olduğu" veya "bu sefer oluyormuş gibi yapıp aslında baya baya olmadığı" haberleri paylaşıyoruz sizinle bu sayfalarda. Futbol oyunları her sene yeni özelliklerle geliyor karşımıza, bu yüzden bunları da yapmaya mecbur kalıyoruz aslında. Zira her sene hem Konami, hem de EA Sports yepyeni ve bizi heyecanlandıran, oyunları da "bu sefer olmaya" bir adım yaklaştıran özelliklerle çıkıyorlar karşımıza. Yani... Bu söylediğim, bu seneye kadar böyleydi. 2011 model futbol oyunlarını ne dürttü bilmiyorum ama elimizde inanılmaz çapta bir futbol açılımı var 2011 senesine dair. PES 2011 ciddi ciddi "bu sefer olmaya" geliyor, FIFA 11 "biz önceki sefer olmuştuk, yine olacağız" için saldırmakta. Faruk benden bunların ön incelemesini istiyor, ben araştırmaya başlıyorum ve voila; işte karşınızda bir önceki sürümünü en çok dışlayan, en çok "o neydi ki be, biz on tane PES 2010'uz!" diye haykıran devam oyunları. Bayanlar baylar, kendinizi hazırlayın, karşınızda 2011'in detayla ele alınmış büyük futbol oyunları açılımı.



BİZ FUTBOL OYUNUNUN ZEKİ, ÇEVİK VE İYİ KONTROL EDİLENİNİ SEVERİZ

Bir futbol oyunu kontrol ve yapay zeka olmadan nedir? Bu ikisi aslında çok ayrı gözükseler de sebep sonuç ilişkisinden dolayı birbirlerine derinden bağlılar. İyi bir kontrol kötü yapay zekayı kurtarabilir, iyi bir yapay zeka ise kötü kontrollerde hiçbir işe yaramadan sadece hoş bir çaba olarak kalabilir. Geçtiğimiz sene 360 derece koşu sistemiyle kontrolde devrim yaratan FIFA, bu sene de pas sistemini baştan aşağı yenilemeye geliyor. Artık paslar bizim kontrolümüzün isabetiyle oyuncunun pas yeteneği arasındaki o mükemmel çizgiye oturacaklar. Fakat bu konuda en birinciliği PES 2011'den kapmaları çok zor. 2011'deki futbol açılımının bu konudaki temel taşı PES'in pas sisteminde yarattığı sarsıntı. 360 derece tamamen oyuncu kontrolündeki pasla taçlar, ara paslar, ortalar, aşırtmalar ve koşu yollarına göndermeler oyunun en kilit parçalarından biri haline gelecek. Yapay zekanın da bu yüzden baştan yaratılması gerekmiş Konami tarafından. Onlar da savunmacılardan hücumculara kadar tüm oyuncuların topsuz yapay zekalarını tekrar bir elden geçirmişler. FIFA 11'in buna cevabı ise Personality+ olmuş. PES'in oyuncuları koşu yoluna iyi koşabilecek mekanikler olacaklar belki, ama FIFA 11'in oyuncuları oyunlarını ve kariyerlerini etkileyen farklı kişiliklere sahip insanlar olacaklar. 36 yetenek ve 57 özellik, yani birleştirildiğinde saha içinde tekme yedikçe agresifleşecek bir Emre, Zidane dönüp kafa atsa sükünetini koruyacak bir Ergün yaratan parçalar. Heyecan verici, değil mi?



YARATMAK FUTBOL OYUNLARINA DA YAKIŞIR

Tamam, futbol oyunları bir şey yaratmak üzerine kurulu olmadı hiçbir zaman ama itiraf edin, hangimiz büyürken FIFA 99'da mahalle takımımızı yaratıp kendimizi 10 numaralı oyuncu olarak oyun dünyasına aktarmadık? Kapıştırmasını en sevdiğimiz futbol oyunları bu konuda da bir hayli atarlı bu sene. FIFA 11 LittleBigPlanet'ın açtığı yoldan ilerleme niyetinde gözüküyor. İnterneti bir hayli kullanacak olan bir "Creation Centre"'ı olacak FIFA 11'in. Burada formasından stadyumuna kadar derinlikli olarak tasarlayabileceğimiz takımlar, özellikleri ve görünüşü konusunda yüzlerce detayı değiştirebileceğimiz oyuncular yaratacağız ve bunları diğer kullanıcılarla paylaşabileceğiz. Konami de benzer bir şeyin derdinde. Onlarsa biraz daha offline düşünüyorlar. PES 2011'de inanılmaz detaylı olacağı vaat edilmiş bir stadyum editörü karşımıza çıkacak. Burada koltuk sayısından çim tipine dek birçok detayla oynayabileceğiz, aynı zamanda Become a Legend ve Master League modları için ambleminden strüktürüne kadar bizim belirlediğimiz ligler yaratmak da mümkün olacak. Mahalle takımınızı toparlayın yani, PES ve FIFA'ya geçiyorsunuz.

çalıştığını duyurdu. > (Yaralı Stayla gururla sunar) Apache: Air Assault oyunu geliyor. > Sony: "3D deneyimini çocuklara önermiyoruz"









ŞCR / Konami vs. EA Sports

Eh madem iki büyük spor hanedanını kapıştırdık, arkasındaki firmaları da kapıştırmadan olmaz, değil mi? Önce Konami vardı; 1991 senesinde NES platformunda piyasaya sürülen Konami Hyper Soccer ile yarışa başlayan Japon firmayı 1993'te FIFA International Soccer ile EA takip etti ve yaklaşık 20 yıl sonra işte buradayız. Etkileyici, değil mi?

Pro Evolution Soccer 3 (2003) - Konami

Futbol oyunları tarihinin en kilit oyunuydu belki de... PES Pierluigi Collina'nın kel kafasıyla ilk defa PC'ye ve FIFA tarafından domine edilen ana akımın görmezden gelemeyeceği bir noktaya geliyordu. FIFA artık çok satmanın ucuz olmadığını anlayacak ve birkaç yıl süren durgunluğunu çözmek için çabalara başlayacaktı. Kilometre taşı mı dediniz? Eh, daha iyisini buralarda bulamazsınız.

FIFA 99 (1998) – EA Sports

Tamam, kabul, bunu buraya koyuşum biraz şahsi. FIFA 99 benim ilk PC oyunumdu, ama bu onun tek kelimeyle mükemmel bir futbol oyunu olduğunu değiştirmiyor. Şüphe mi ediyorsunuz? Hemen şimdi kurup oynayın. Rockefeller Skank'in o müthiş nostaljisinin altında hala ayakta durabilen bir futbol oyunu bulacaksınız. Babababa babusumus babusumus.

GÖRSELLİK HER ŞEYDİR, ANİMASYONLAR DAHA DA HER ŞEY

Bir futbol oyununun yapay zeka ve kontrol olmadan nerede olduğunu sorduk, evet, ama şu cevabın sorusunu sormaya bile gerek duymuyoruz: Futbol oyunları görselleri olmadan hiç bir yerde olamazlardı. İki futbol oyununu birbirinden ayıran nüanslardan haberdar değilken neye bakıyorduk biz? Batistuta'nın lüle saçlarının hangi oyunda daha iyi olduğuna, Hakan Şükür'ü en çok kimin benzettiğine. PES 2011 bu konuda genel yapısındaki gibi inanılmaz bir atılım yapma niyetinde. Oyuncu benzerliklerini geçtiğimiz seneki versiyondan daha iyi yapmanın yanında yaklaşık 100 saatlik bir motion capture çalışmasıyla yüz ve vücut animasyonlarını da sıkı bir çalışmayla elden geçirmiş. Ayrıca fiziksellik de artık ön planda, oyuncuların vücutları daha katı; çarpışmalar ve sürtünmeler daha gerçekçi olacak. FIFA'nın buna cevabı ne peki? PS3 ve 360'daki grafik motorunu PC'ye taşımak. Evet. Farkındayım, objektif olarak PES daha başarılı, ama bunu PC'de FIFA bekleyen bilgisayar kullanıcılarına siz anlatmak ister misiniz?







FUTBOL ONLINE BİR SPORDUR

Bir şeyi itiraf edelim; artık oyunların online'sız hiçbir şey olduğu bir çağda yaşıyoruz. Oyun dergisi editörleri rahatlıkla bir oyuna "multiplayer'ı yok" diye eksi atabiliyorken, nasıl olur da 2011'in büyük futbol açılımında online özelliklerin elden geçirilmesi kendine bir yer bulmaz? Eh, bulmuş da. PES bu konuda efsanevi modu Master League'i online alemlere taşıyarak başlamış işe. Artık menajerler rüya takımını oluşturmak için birbirleriyle kapışacaklar, oyuncular için fiyat yarışına girip maçlarda rakiplerini alt etmek en büyük amaçları olacak. FIFA ise yaratım aletlerini internet üzerinden paylaşıma açmanın dışında bir de FIFA World'le karşımıza çıkacak. PC kullanıcıları için FIFA'nın Xbox Live ve PSN özelliklerini sunması olarak tanımlayabileceğimiz FIFA World'le leaderboard'lar ve online avatarlar PC kullanıcıların emrine amade olacak. Daha çevrimiçi, daha global. Aynı futbol gibi.

Kimyamız tutuyor mu?



Bizim için futbol demek, Ömer Üründül demek





Ebedi dostluk falan değil, bildiğimiz ezeli rekabet





"Özgürlük için! Daha iyi bir oyun için! 'BU SENE OLMAK' İÇİN!".





COMIC-CON 2010

Uff be ne sıcak... Biz buralarda nemden solungaç evrimini biraz daha yakınlaştırırken pek fark etmiyoruz ancak oyun dünyası için önemli etkinliklerden biri daha geçti üzerimizden. Comic-Con 2010 epeyce bir ünlüye ev sahipliği yaparken, önümüzdeki aylarda oyun dünyasında neler göreceğimize dair de önemli ipuçlar verdi bize. Şüphesiz etkinlikteki toplantılardan çıkan en heyecan verici oyun SF Vs Tekken oldu. Sanki FB ve GS takımlarının birleşmiş hali gibi duran bu oyunları merakla bekliyoruz.



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Yapımcı: *38 Studios* ***Platform:*** *PC, PS3, Xbox 360*
Çıkış Tarihi: *2011 Son Çeyrek*

Bir firmanın ilk oyununa karşı neden bu kadar heyecanlıyız? İsmi mi çok acayip geldi? Durduk yere heyecanlanacak oyun mu arıyorduk? Sorunlu muyuz? Belki bunların hepsi doğru ama Kingdoms of Amalur: Reckoning'e karşı dayanılmaz bir çekim hissetmemizin öyle bir nedeni var ki... Bir oyun düşünün ki yapım sürecinde New York Best Seller yazarlarından R.A. Salvatore, Spawn'ın yaratıcısı Todd McFarlane ve Elder Scrolls IV: Oblivion'ın baş yapımcısı Ken Rolston görev alsın. Nasıl, sizde de bir hareketlenme oldu değil mi? Buram buram Dragon Age izleri taşıyan Kingdoms of Amalur, PS3, Xbox 360 ve PC platformları için 2011 son çeyreğinde piyasada olacak.



TWISTED METAL

Yapımcı: *Eat Sleep Play* ***Platform:*** *PS3* ***Çıkış Tarihi:*** *Belli değil*

God of War'un yaratıcısı David Jaffe, yeni projesi Twisted Metal hakkında heyecanını gizlemiyor ve detayları vermeye devam ediyor. Oyunda kullanılacak sinematiklerin oyun içi olmayacağını bunun yerine gerçek oyuncuların yer alacağı sinematiklerin hazırlandığını belirten Jaffe, bunun sebebinin daha gerçekçi bir anlatım sağlamak olduğunu söyledi. Bununla beraber oyunda ekranı ikiye bölen online modunun da yer alacağını belirten David Jaffe, PlayStation 3 için hazırlanmakta olan oyunda üç boyut ve Move desteğinin olmayacağını da sözlerine ekledi. Gerçekçilik peşinde koşarken üç boyutu da konuya dahil etseydi fena olmazdı aslında, hani bizce…



SPIDER MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Yapımcı: *Beenox* ***Platform:*** *PS3, Xbox 360, Wii, DS* ***Çıkış tarihi:*** *10 Eylül 2010*

İçerik ve sunum olarak bugüne kadar yapılmış en dolu ve en beklenilesi Spider Man oyunu olan Shattered Dimensions'ın içereceği son evren de açıklandı. Daha önce dört farklı Spider Man evrenini içereceği belirtilen oyun için Noir, Amazing ve 2099 evrenleri açıklanmıştı ve şimdi ise oyunda yer alacak son evreni biliyoruz, Ultimate! Ultimate evreni, pek çok Spider Man fanatiğinin olmasını istediği bir evrendi zaten ve artık oynanabilir olarak Shattered Dimensions içinde yer alacak. Oyunla ilgili açıklanan bir diğer önemli konu ise seslendirmede görev alacak isimlerin daha önceden Spider Man evreninde seslendirme yapmış kişilerden seçilecek olması. Böylece oyuna karşı yabancılaşmayacak, "Ama bu spidey değil ki" demeyeceğiz, heyo!

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Yapımcı: *BioWare* ***Platform:*** *PC* ***Çıkış Tarihi:*** *Belli Değil*

BioWare'in Mass Effect ve Dragon's Age'den sonraki bombası The Old Republic, yeterince ağız sulandırıcı değilmiş gibi özelliklerine özellik eklemeye devam ediyor. Uçsuz bucaksız uzay boşluğunda görevler arasında koşturup dururken yolculuk için kullandığımız uzay gemilerimiz aynı zamanda savaşlarda da kullanılabilir olacak. Kişisel gemimizle galaksi haritasında belirlediğimiz yerlere giderken karşımıza çıkacak düşman gemileriyle uzay savaşları gerçekleştirebileceğimiz oyunda unutulmaz Star Wars savaşlarını da yeniden yaşama şansı yakalayacağız. Ana oynanıştan farklı bir mekaniğe sahip olacak bu savaşlar türünde bir devrim yaratabilir.





STREET FIGHTER X TEKKEN (VE SİMETRİĞİ)

Yapımcı: Capcom Platform: PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi: Belli Değil

Yıllardan beri şu muazzam sorunun cevabını aradık durduk: Street Fighter mı büyük yoksa Tekken mi döver? Her iki tarafın fanatiklerinin de mantıklı ve elle tutulur argümanları olunca bu sorunun cevabı yıllardan beri asla verilemedi, ta ki bugüne kadar. Capcom ve Namco güçlerini birleştirme kararı aldı ve iki serinin dövüşçülerini er meydanına çıkarmaya hazırlanıyor…

Street Fighter x Tekken ismiyle piyasaya çıkacak oyun Street Fighter IV grafikleriyle hazırlanacak ve iki kişilik takımlar halinde dövüşlere imkân verecek. Tabii ev sahibi olmanın avantajını Capcom'a kaptırmak istemeyen Namco ise Tekken 6 grafikleriyle hazırlanacak bir Tekken x Street Fighter oyunu ile rakibine cevap verecek. Sadece PS3 ve Xbox 360 için çıkacak olmaları PC kullanıcıları için kötü haber maalesef.

EKSTRA: Marvel vs. Capcom 3 için 6 yeni karakter açıklandı, Chun-Li, Trish, Super-Skrull, Doctor Doom, Thor ve Amaterasu.

EKSTRA 2: Seri hızla ileri doğru giderken Capcom, eski yoldaşlarını da unutmuyor. Street Fighter III, Online Edition'ı ile "bilinmeyen bir tarihte" bizlerle olacak.

HALO: REACH

Yapımcı: Bungie Platform: Xbox 360 Çıkış Tarihi: 14 Eylül 2010

Halo serisinin son oyunu Halo: Reach için iki yeni oyun modu açıklandı. Halo 3: ODST'nin popüler online modu Firefight'ın geliştirilmiş versiyonu olan Firefight Versus'da hem Spartan hem de Covenant perspektifinden savaşı yaşayabilecek ve etrafa kan kusabileceğiz.

Gruntpocalypse ise yeni bir oyun modu ve "Hepsi Grunt, daima. Yüzlerine nişan al!" sloganıyla nasıl bir mod olduğunu açık şekilde belli ediyor. Bunların yanında serinin eski oyunlarında yer alan haritaların yenilenmiş hallerinin ve aklımızdaki her haritayı yaratabileceğimiz çok gelişmiş bir harita yaratma sisteminin oyunda yer alacağını da biliyoruz. Halo: Reach, bütün güzellikleriyle beraber 14 Eylül'de piyasada olacak.



THOR: THE VIDEO GAME

Yapımcı: SEGA Platform: PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP Çıkış Tarihi: 2011 İkinci Çeyrek

Ne zaman ki bir süper kahraman filmi vizyona girmeye hazırlanır, oyun dünyası bilir ki yeni bir oyun duyurulmak üzeredir. Bu durum Thor için de değişmedi ve filmiyle beraber oyununun da hazırlandığı resmen açıklandı.

Iron Man 2'de olduğu gibi yine SEGA'nın ellerinden çıkacak oyunun senaryosu, yine Iron Man 2'de olduğu gibi Matt Fraction tarafından yazılacak (işgüzarlar sizi). Asgard'ı kurtarmak için çekicini de eline alan Thor'u yöneteceğimiz oyun, PC dışında tüm platformlara gelecek ve her platformda ayrı özelliklere sahip olacak, e doğal olarak.



GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS

Yapımcı: Double Helix Platform: PS3, Xbox 360, Wii, DS Çıkış Tarihi: 2011 İkinci Çeyrek

"Süper kahraman filmlerinin oyunlaştırılması" demişken Green Lantern'ü de unutmamak lazım. Mekan Comic-Con olunca ellerinde ne kadar süper kahraman varsa ortalığa saçan firmalar, Ryan Reynolds'un baktıkça güldüren (kişisel yorum) bir kostümle canlandıracağı Green Lantern'ün oyununu da duyurmaktan geri kalmadı. Green Lantern'ün tek ve en büyük numarası olan yüzüğün oldukça etkin ve ilginç bir şekilde kullanılacağını belirten yapımcılar, oyunda filmden ve çizgi romandan pek çok sahnenin yer alacağını da belirttiler. Oyun portföyü çok geniş ve başarılı olmayan Double Helix Games'in elinden çıkacak olması ve film oyunlarının kötü şöhreti nedeniyle "az evvel limon kemirmiş gibi bir yüz ifadesiyle" beklemekten kendimizi alıkoyamıyoruz. Yanılt bizi yeşillik!



EL ÇİZİMİ OYUNLAR

Konumuz Comic-Con olunca oyunlarla ilgili çizgi romanlardan bahsetmemek olmaz. 2010 Comic-Con'da 4 farklı oyun ekranlardan kâğıda transfer oluyor…

- DC Comics'in hazırlayacağı Ratchet & Clanck çizgi romanı, Ratchet & Clank Future: A Crack in Time oyununu konu alırken bir diğer DC Comics çıkışlı oyun çizgi romanı ise Driv3r ve Driver: San Francisco oyunlarını konu alacak olan Driver olacak. Özellikle Ratchet & Clank çizgi romanının gülmekten apandist patlatma etkisi yaratmasından korkuyoruz.

- Ubisoft'un Driver ile beraber hazırlamakta olduğu bir diğer çizgi roman ise Assassin's Creed'e ait. Tanıtımını bir trailer ile yaptıkları (Ubisoft sen adamı öldürürsün) bu çizgi roman, mini-seri şeklinde olacak ve kardeşliğin arkasında yatan gerçekleri anlatacak.

- Esas bomba ise Dead Space cephesinden geldi. İlk oyunu bir animasyon film ve çizgi roman ile destekleyen yapımcı ekip, ikinci oyun için de aynı stratejiyi devam ettiriyor. Dead Space Salvage ismiyle bir grafik roman hazırlanırken diğer yandan da Dead Space Aftermath isminde başka bir animasyon film yapılıyor. Her şekilde korkmak için bahanemiz hazır.

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

İSTİKBAL GÖKLERDEDİR – FURKAN FARUK AKINCI & YİĞİTCAN ERDOĞAN

Tom Clancy's H.A.W.X. hakkında ne düşündüğünüzü sorsam ve hepinizin aynı anda cevap vermesini istesem muhtemelen bu egzersiz son derece kaotik bir gürültüye yol açar. Herhangi bir başka oyunda kolay kolay rastlanamayacak bir fikir uyuşmazlığı var çünkü HAWX için. Bazısı "çok iyiydi ya" der, bazısı "bir klasik olabilirdi", belki de "çok berbattı" ya da "eh işte, ortalama bir oyundu". H.A.W.X. gerçekten de böyle oyundu, biz de Oyungezer ofisinde ona ne tam kötü gözle bakabildik gönül rahatlığıyla, ne de "evet ya" deyip çok sevdiğimiz oyunlar kategorisine alabildik. İşte H.A.W.X. 2 bu konuya açıklık getirmek için geliyor. Onun derdi sadece iyi olmak değil, ilk oyunda iki arada bir derede kalmış ne varsa hepsini düzeltmek. Oyuna kalkış ve iniş sekanslarını eklemek gibi ufak detaylardan tutun, kontrollerin tümden elden geçirilmesi gibi kocaman müdahalelere kadar her şey dahil buna. Gözüken o ki Ubisoft asıl işi "emek vermek" olarak saptamış. Biz de bu verilen emeğin dört ana başlığını seçtik ve istikbali son model askeri uçaklarda arayan oyunumuzun hali vakti yerinde miymiş bir kontrol edelim dedik.





1- İstikbal jet motorundadır.

2- İstikbal dağlardadır, Toroslardadır.

İSTİKBAL SENARYODADIR

İlk H.A.W.X. tüm Tom Clancy ürünleri gibi birçok öğeden oluşan iskeletinin merkezine politik ve askeri bir hikâyeyi koyuyordu. EndWar'la ortaya çıkmış "bütün Tom Clancy oyunlarının aynı evrende geçtiğini oyuncuya hissettirme" çabasının bir ürünü olan, diğer oyunlara gönderme yapmak ve stil benzerliği kurmak gibi prensipleri taşıyan H.A.W.X. devam oyununda da bu alışkanlığını devam ettirecek. İlk oyunun sonrasında geçen H.A.W.X. 2'de High Altitude Warfare Experimental filosu bu sefer kendini politik bir krizin ortasında Ortadoğu'da buluyor. Bütün dünya dört bir yandan yükselen terörist tehditlerle boğuşurken Rusya nükleer silahlarının önemli bir bölümünün çalındığını açıklıyor ve H.A.W.X. filosunun görevi tüm bunların merkezine gidip sorunu çözmek. H.A.W.X. ekibimiz bu sefer yalnız değil, H.A.W.X. 2'de oynanabilir üç karakter var, bunlardan H.A.W.X. üyesi olan eski karakterimiz dışında birer de Rus ve İngilizimiz var. Peki diğer Tom Clancy oyunlarına göndermeler? Evet, bol bol. Hatta oyunun yapımcıları diğer Tom Clancy oyunlarından tanıdık birkaç karakterin de oyun içerisinde yer alacağını, hikâyelerinin anlatılacağını söylüyor. Hikâye olarak H.A.W.X. 2 halefinden pek farklı değil, ama daha büyük, daha geniş ve şüphesiz daha detaylı.

İSTİKBAL UÇAKLARDADIR

Peki ya uçaklar? H.A.W.X. bir simülasyon olmayabilir ama yine de o bir uçuş oyunu ve nasıl ki futbol oyunlarını değerlendirirken hangi ligleri lisansladıklarına bakıyorsak, bir uçuş oyununu da uçaklarıyla yargılamaktan başka bir şansımız yok. Neyse ki H.A.W.X. 2 bu konuda ev ödevini çok iyi yapmış. Aralarında F-22 Raptor, F-35 Lightning II, Su-37 Terminator, Eurofighter Typhoon, Rafal gibi uçakların bulunduğu modern uçaklar, F-117 Nighthawk ve F-14A Tomcat gibi yaşlı delikanlılar ve AC-130U Spookey ile UAV varyasyonları gibi uç örneklerin bulunduğu çok geniş bir uçak listesi olacak H.A.W.X. 2'nin. Bu uçaklarımız kuru kuruya gelmeyecek tabii ki. Her biri bambaşka bir uçuş tecrübesi sağlayacak olan uçaklarımız kendilerine özgü silahlarıyla karşımızda olacaklar, bunların dışında bir de ince hedef sistemi eklemişler ki, sormayın gitsin. Bu sistem sayesinde istediğimizi istediğimiz yerinden nokta atışı yaparak vurabilecek, hatta bazı durumlarda bombayı direkt kontrol edebileceğiz. Nasıl, yeni oyuncaklar heyecanlı geliyor mu kulağa?

İSTİKBAL GÖREVLERDEDİR

Uçak sayısından söz ederken arada bir yerde "ince hedef sistemi" dedik. İşte bu sistem UAV kontrol ettiğimiz görevlerde de kullanılacak, onun yardımıyla





Kimyamız tutuyor mu?


Uçan her şey bir şekilde it dalaşına girmelidir




O olmasa komplo teorileri nerede olurdu?




Jack Bauer meşgul olduğu için H.A.W.X. ekibi çözecek bu sefer.





Ubisoft Romania

Fransa'nın dışında kurulmuş ilk Ubisoft stüdyosu olan ve işe sadece 4 programcı ve 2 grafik sanatçısıyla başlayan Ubisoft Romania simülasyon konusunda kendini fersah fersah kanıtlamış bir stüdyo. 200 çalışanlık zirve günlerini geride bırakmış olsa da odaklandığı konuda başarıyı elde etmesini biliyorlar.

Silent Hunter III (2003)
Beşincisi bizi bu sene şereflendirmiş olan Silent Hunter serisinin bizce en iyi oyunlarından biriydi, eğer direkt en iyi oyunu değilse bile o mevki için ciddi çarpıştığından eminiz. Silent Hunter serisinin amaçladığı her şeyi çok iyi yapıyordu ve zamanının çok ilerisindeydi.

Blazing Angels: Squadrons of WWII (2006)
H.A.W.X.'tan önceki H.A.W.X. gibiydi adeta, tek farkı günümüzü andıran bir ortamda, Tom Clancy evreninde değil, ikinci dünya savaşının göbeğinde, 1940'larda geçiyordu. PlayStation 3 ve Wii'nin ilk oyunlarından biriydi ve oyuncuların konsollarda uçuş aksiyonu açlığını bir hayli gidermitşi.

KISACA

Tür: Aksiyon-Simülasyon
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 3 Eylül 2010
Platform: PS3, PC, 360, Wii
Web Sitesi: http://www.hawxgame.ubi.com

işaretlediğimiz düşmanları, uçağımıza atlayıp gizli bir operasyonla ortadan kaldırmaya çalışacağız. Bu gizlilik görevleri kuşkusuz oyunun aksiyon bazlı it dalaşı odağını biraz kaydıracak ve aynı yeni uçaklar ve ince hedef sistemi gibi savaş mantığını H.A.W.X. serisi için baştan yazacak. Gizlilik görevleri sadece düşman işaretleyip gecenin karanlığını kullanarak onları indirmekten ibaret olmayacak, bazen insansız hava taşıtlarımızla biraz casusluk da yapacağız. Söylenene göre bu casuslukla edindiğimiz bilgiler hikâyenin gizli kalmış kısımlarını ortaya çıkartabilecek ve hatta hikâyeyi çok şaşırtıcı yeni boyutlar ekleyebilecek. Üstelik tüm bunlar, tek bir satırı bile değişmeden dört kişiye kadar desteklenen bir şekilde co-op oynanabilecek. Bunların dışındaki görevler hikâyeyle doğru orantılı olarak daha geniş ve detaylı olsa da eski H.A.W.X.'ın formülünden pek şaşmayacak, ama gizlilik görevleri vaat edilen gibi olursa şaşmasına da pek gerek yok.

İSTİKBAL TEKNİK DETAYLARDADIR
Eh, buraya da değinmemiz gerekiyordu. Evet, kabul, oyun dünyasında her zaman grafikleri en iyi gözüken oyunların simülasyonlar olması gerektiğine dair bir kanun olduğunu biz de zaman zaman düşünüyoruz. Hiçbir şey olmasa bile her zaman PC sistem gereksinimlerini yıkıp geçmiş olan Flight Simulator ve teknik demodan hallice Gran Turismo serisi ile tanışıklığımızdan dolayı böyle kaçınılmaz bir önyargımız var. Bu yüzden H.A.W.X. 2 her ne kadar simülasyon olma iddiasıyla yola çıkmasa da kendinden bayağı bir şey beklenen bir oyun. İlk oyunda yere yaklaştıkça kütleşen ve çamurlaşan yer dokuları bu sefer yerini, dibine dahi girseniz inanılmaz etkileyici gözüken bir dünyaya bırakıyor. Uçaklarımızın hasar alışları da tamamen elden geçiriliyor; sırf siz patlattığınız bir uçağın vurulduğu yere göre parçalanmasını gönül rahatlığıyla seyredebilin, nereden vurulduğunuzu bir bakışta anlayabilin ve ona göre hareket edebilin diye. Tek geliştirilen teknik taraf grafikler değil tabii ki, ilk oyunu bir klasik olmaktan alıkoyan en önemli unsurlardan biri olan yapay zekâ da H.A.W.X. 2 için baştan tasarlanmış. Artık hem dostlarımızın hem de düşmanlarımızın kararları çok daha etkileyici ve dolayısıyla zorlayıcı olacak. Düşmanlar ilk oyundan farklı olarak öncelikle uçuş patikalarını değil, kendi canlarını düşünecekler, birincil amaçları düzgün uçmak olmadığı için de sizin hedef inizin önünden vızır vızır geçmeyecek, aksine karşınızda bir insan olduğunu düşünmenize yol açacak manevralarda bulunacaklar. Bu da ilk oyundan çok daha rafine, çok daha yetişkin ve çok daha gelişmiş bir savaş zevki sunacak bize, tam da H.A.W.X. 2'den beklediğimiz gibi.

GİZLİLİK GÖREVLERİ OYUNUN İT DALAŞI ODAĞINI BİRAZ KAYDIRACAK VE İNCE HEDEF SİSTEMİ GİBİ SAVAŞ MANTIĞINI H.A.W.X. SERİSİ İÇİN BAŞTAN YAZACAK

RÖPORTAJ

HAWX 2'nin tanıtım sorumlularından Dan Gardener ile küçücük, minicik bir söyleşi yaptık. Ancak aldığımız yanıtlar o kadar minicik değildi.

İlk HAWX oyununa getirilen eleştirilerden biri, görev çeşitliliğinin olmamasıydı. Bu sefer neler planladınız? Ana görev yapıları nasıl olacak? Gizlilik görevleri, it dalaşı, peki ya başka?
Aslına bakarsan görev çeşitliliği projeye başlarken aklımızdaki ilk şeydi. İlk seferkinden çok daha karmaşık ve zengin bir deneyim sunmak istedik. Öncelikle yepyeni görev yapıları tasarladık. Bunlar arasında düşmanları gözetlemek için bir UAV kontrol etmek, müttefik güçleri korumak için dev bir AC-130 uçağı kullanmak, menzilli bombalar atmak, havada yakıt ikmali gibi görevler bulunuyor. Bunlardan bazıları normak görevler içerisinde küçük roller oynarken, bazılarıyla bir görevin tamamını oluşturabilecek. Tüm bunlar oyun içeriğine kuşkusuz büyük zenginlik katacak. Bir de görevlerin temposuna çok özen gösterdik ki sürekli diken üzerinde olasınız.

Peki ya multiplayer modlar? İlk oyuna göre daha fazla seçenek görebilecek miyiz?
Daha fazla tek kişilik görevimiz var ve evet, bu da daha fazla co-op görevi anlamına geliyor. Eğer kapışmak istiyorsanız elimizde sadece Team Battle var fakat bu seçenek içindeki her görev kendi içerisinde çok farklı bir deneyim sunacak. Yani evet, ilk oyundan daha fazla sayıda seçeneğiniz olacak.

Bir de uçakların kullanımı konusu var. İlk oyundaki yetersizliklerden biri de farklı uçakların kullanımının birbirine çok fazla benzemesiydi.
Tüm uçakların kullanımlarını en baştan modelledik. Tümünü daha gerçekçi olacak şekilde baştan tasarladık. Örneğin, uçaklar yerçekimiyle daha doğal bir etkileşime girecekler. Elbette ki bu sayede hepsinin kimliği daha bir oturaklı olacak. Aslına bakarsanı bunun üzerine çok fazla gitmedik zira oyunumuzdan daha geniş bir kitlenin keyif almasını istiyoruz.

Diğer bir merak ettiğimiz konuysa müttefiklerin yapay zekası. İlk oyundaki görevlerde yanımızda savaşan pilotların birtakım sorunları vardı. Bu kez yapay zekayı daha ileri taşıyabildiniz mi?
Yapay zeka bu kez oyuncunun hareketlerine göre değil, tamamen bağımsız bir şekilde hareket edecek. Tamam, belki mucizeler beklemiyoruz ancak çok daha derli toplu olacak. Müttefik yapay zekasını çok güçlü yaptığımız zaman oyuncudan çok fazla rol çaldığını gördük.

Bazı dedikodulara göre ana senaryo akışı boyunca Tom Clancy evreninden karakterlere rastlayabilecekmişiz. Bunun doğruluk payı nedir?
Kesinlikle doğru. Bu kez çok daha güçlü bir senaryo akışıyla geliyoruz ve Tom Clancy oyunlarının hayranları pek çok tanıdık karaktere rastlayabilecekler. HAWX 2, Ghost Recon: Future Soldier döneminde geçecek ve bazı olaylar iki perspektiften birden görme şansınız olacak. Eee, şimdilik bu kadar.

OYUNEZER!

RUHSUZ AMATÖRLER! YOK KARDEŞİM, GELMEYİN ÜSTÜME, DEĞİLSİNİZ ENDÜSTRİ FALAN!

Yok... yok söylemeyeyim diyorum, ağzımı açmayayım diyorum. Diyorum güzel bir şey büyüyor, bozmayayım, elleşmeyeyim. Kendi aralarında takılsınlar diyorum, canları istediğince yapsınlar ne diliyorlarsa diyorum. Ama yok. Yok arkadaş, yok kardeş, yok yeğen yok. Ben tam kendimi binbir telkin ve iknayla "Casual Oyunlar" başlığından uzaklaştırıyorum, oradan Meier çıkıp "bu endüstri core oyunları tehdit edebilir" diyor. Tam kendimi tokatlaya tokatlaya susturuyorum, Trip Hawkins çıkıp benzer cümleyi farklı kelimelerle kuruyor. Yok arkadaş. Ben burada isyan bayrağını çekiyorum artık. Açıyorum arkaya göçmüş gitmiş Dio'mun arkasından Holy Diver'ımı, alıyorum alttan hidrokarbon gazı, çıkıyorum Oyunezer otobanına. İsyan günüm bugündür arkadaş.

BÖYLE ENDÜSTRİ Mİ OLUR ALLAH AŞKINA YAHU?!

Olmaz sayın oyungezer. Vallahi olmaz. Heyecanlı gözüküyorsa şu okudukların, gaz kokuyorsa vallahi burama kadar, yani göremiyorsun şu an ama, hani tam tabiriyle el burun civarında tutularak söylenen bir "BURAMA" kadar dolmuş biçimdeyim bu konuda. Dışarıdan falan bildirmiyorum üstelik, bizzat bunların membasından geliyorum. Her yeri casual oyun olan bir insan olarak size gizli eşya oyunlarının arasından bildiriyorum: Bunların hepsi birbirine benziyor! Hepsi! Yok arkadaş yok, vallahi yok. Bir tanesi bile ötekinden farklı, ötekinden daha bir ilgi çekici değil. Arada bir PopCap, bir Zynga iki düzgün iş yapınca "bak görüyor musunuz casual oyun endüstrisi ne kadar eşsiz ürünler ortaya çıkartıyor" goygoyları dönüyor tüm oyun endüstrisinde. Dönmez olsun o goygoylar! O beyanları sağda solda verenler biliyor mu ki acaba her PopCap oyununun ardından casual oyun "endüstrisi" bir ayda yaklaşık bir elli altmış tane kopyasından üretiyor? Biliyor mu ki acaba artık eline C++ kitabı alan, hatta ne C++'ı yahu, kıytırık bir Flash yeteneği geliştirmiş her arkadaş grubundan bozma oyun firması "oyun" yaptık diye ortalıkta geziyor?

NEİL ARMSTRONG O LAFI SÖYLEMEYECEKTİ...

"Ama önce küçük adımlar atalım, değil mi, sonra büyük atarız yahu...". Ha? Ne dedin sevgili entelektüel oyuncu? Bak güzel kardeşim, Bursaspor Beşiktaş maçının 2-1 bittiğinden ne kadar eminsem casual oyun endüstrisinin bir veya öteki şekilde genişlemediğinden de o kadar eminim. Bu işler biraz kafa işleri, şöyle ki; bu oyunları yapmak çok kolay. Hele ki üç taş eşleştirme, Zuma ve gizli eşya türleri milyonlarca kere yapıldılar ve ucuza bir tanesini yaptıktan sonra bir şekilde satma imkanı bulursanız geri aldığınız kâr inanılmaz. Kârın bu kadar kolay elde edildiği bir endüstri daha ileriye gitmek için çabalar mı sence? Hayır! Ne olur peki? Brian Reynolds gibileri gider Zynga'yla çalışmaya başlar! Ya adam Civilization II'yi yaptı ya! Rise of Nations ya! Bu mu büyüyen adımlar? İnsanlık için büyük bir geri adım oldu bu be!

DURDURAMIYORUM KENDİMİ

Ama yoook, yok, daha bitmedi. Daha ben 2700 karakterdeysem bu yazı burada bitmez sayın casual oyun endüstrisi. Vakit öldürmek için yaratılan ufak oyunlar şiarıyla piyasaya çıkıp ardından da sayısal enflasyonunla yedin bitirdin bizi. Her gün bir oyun çıkıyor yahu! Bu işe zaman ayıran siteler cuma günü ön incelemesini yazdıkları bir oyunu pazartesi inceliyorlar. İşin kötüsü, büyük firmalar, büyük paralar girmeye başladı işin içine. House, M.D., abisi ER'ın yolunu takip etmek yerine uzaktan kuzeni CSI: NY'in yolundan giderek lisanslı oyununu casual bir oyun yapmayı tercih etti mesela, The Apprentice de, The Tudors da benzer hareketlerde bulunmuşlardı üstelik. E ne oldu, hani senin o ufak doğan, hani senin o bağımsız ruhun? N'oldu? Fox mu kaptı? Yok, ben söyleyeyim sana ne olduğunu, para güzel geldi, büyümeye başladın sen, olan da core oyun endüstrisine oldu. Sid Meier bile Facebook'a oyun yapmayı ciddi ciddi düşünür bir adam haline geldi.

Yetti oyungezerler. Vallahi yetti. Artık casual oyun falan görmek istemiyorum, cidden istemiyorum yoksa hepsini birden bir odaya koyup, odayı sonuna kadar dağıtıp ardından da casual oyun yapımcılarını o odadan bana tırnak makası bulmaya yollayacağım. Görsünler bakalım "gizli eşya" nasıl oluyormuş... O odaya cidden bir tırnak makası koyanı yolsunlar!



Foreman... bu ne hal Foreman? Yakıştı mı sana Foreman? Oldu mu Foreman? Ha? Oldu mu!



Bu resimdeki gerizekalı oyun türünü bulunuz. Tırnak makasının oralardadır.



Ulan PopCap... hepsi senin başının altından çıkıyor bunların! Alacağın var benden! Pis firma!



Oldu mu şimdi Brian? Üzerler seni casual oyun endüstrisinde demedim mi? Canını acıtırlar, bir çiftlik uğruna yanarsın demedim mi?

AYIN EZENİ



Yiğitcan Erdoğan

Yiğitcan kendisini başkalarının tanımlamasını sever. Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nin sadece matematik değil dünya meselelerine de yatkınlığının kanıtı olan İktisadi İdari Bilimler Fakültesi'nde beynelmilel ilişkiler okumakta, arada ODTÜ Çarşısı'nın çevresinde "denizsiz şehir mi olur ya" sloganları attığı bilinmektedir.



SİNAN DVO'LAR ŞÖYLEDİR! VS BURAK HAYIR BÖYLEDİR!

SİNAN
Burak, 10 yıldır tanışıyoruz neredeyse, hâlâ vazgeçemedin şu devasa online'lardan. Canımın içi, gözümün nuru… Daha sıkılmadın mı tavşan kesmekten? Ne zaman vazgeçeceksin bu beyhude uğraştan? "Ben tavşan kesmiyorum ki, aha da XXX (insert any big creature from WoW here)" diyebilirsin. Boyutu önemli değil, XXL da olsa DVO'larda herkes bir tavşandır.

BURAK
Sinan'ım DVO'larda herkes tavşansa o zaman PETA gelip canıma okurdu herhalde. Hadi diyelim ben tavşan kesiyorum, o zaman biz yıllarca tavşanlardan ordular yönettik, balkabağından arabalara bindik, hatta tavşan kesenlere özel dergi çıkartıp yıllarca tavşanlarla ilgili yazılar yazdık. Yapma yiğidim aslanım Sinan'ım. 10 yılda benim DVO oynayarak tanıştığım ve beraberce kafa patlatıp planlar yaparak raid çıkarttığım yüzlerce oyun arkadaşımla biz hep büyük ve daha büyük tavşanları kesmek için mi uğraştık? O zaman ejderhalar ağzından alevler fışkırtan tavşanlar, zombiler beyin yiyen tavşanlar, Naziler siyah üniformalar giyen tavşanlar mı?
Bırakmıyorum, bırakmam, seviyorum ulen! Sen önce oyun videosu ve müzikleri biriktirmeyi bırak asıl. Oynadığın oyunların videolarını tekrar tekrar seyretmekten ne zevk alırsın anlamam ki? Müzikler tamam da asıl senin şu anime merakını hiç anlamıyorum ben. O iğrenç kıkırdak gülüşlü koca gözlü Japon kızlarını görünce nereye kaçacağımı şaşırıyorum vallahi.

SİNAN
Hüop! Animeme laf ettirmem! Gerçi "ebeveynlerin esamesi okunmaz ve daima liseliler dünyayı kurtarır" klişesinden bir an önce kurtulsalar iyi olacak ama… O videoları da keyfimden biriktirmiyorum abicim (ha izlemekten acayip keyif alıyorum ayrı). Ama benim video manyaklığım sayesinde OGZ_DVD'deki video seçkisi canavar gibi oluyor. Sen söyle sevgili okur, memnun değil misin DVD'nin video bölümünden? Ühü?
O değil de Burak, valla anlayamıyorum ben bu devasa online'lara harcanan zamanı. Tavşan işin şakası tabii, ben de deli danalar gibi Aion oynadım mesela, ben de tavşan kestim. Ama tek bir oyuna günde 8-10 saat gömmenin sağlıklı olduğunu düşünmüyorum oyunculuk açısından. Herhangi bir devasa online'cıya sor, "artık tek kişilik oyun oynamayı bıraktım" der. Sosyalleşme imkanı verdiği için bu meretler, insanlarla birlikte ve insanlara karşı başarılara imza atıldığı için, insana single oyunlardan kat be kat daha fazla tatmin veriyorlar, bu da insanı bağımlı kılıyor… Bi dakka, kendi kendimin ayağına sıkmış gibi oldum bu savımla ama demek istediğim DVO'ların tü kaka olduğu değil, çoğunun kolaya kaçmasi insanları %80 grind, %10 stratejik raid'ler, %10 sosyalleşme ile kandırır hale geldiler. Grind oranın çok daha düşük, sosyalleşme ve stratejik oynanışın çok daha fazla hale getirilmesi gerekiyor. Haksız mıyım? Haksızsam haksızsın de, maaşından sonra düşeriz. :)

BURAK
Vaay demek ki aba altından maaş sopası çekiyorsun. E, buna bel altı vurmak denir ama ben gene de doğru bildiğimden şaşmam kardeşim. Yiğidi öldür hakkını ver demişler. DVO= Zaman yatırımı + yetenek=Para, iyi zırh ve silah ve seviye demek. Yani karşılığını sana verir. Ha, tabii bir de göbek bağlamak demek. Bak ben ilk günden bu yana World of Warcraft oynuyorum ve bu yüzden karnımdaki altılı kaslar gitti, yan taraflarımda can simitlerim çıktı ama karşılığında bir sürü arkadaşım oldu. Yemişim tek başına oyun oynamayı. Artık her oyunun senaryosunu bitirdikten sonra günlerce hatta aylarca çok oyunculu modunda takılmıyor muyuz? Gelecek internette olum. Hatta Natal'la beraber DVO oynarken ne hallere gireceğimizi düşünemiyorum. Bir saat kılıç salladıktan sonra kollarımız bitecek belki ama o Ortaçağ'daki adamların neler çektiğini daha iyi anlayabileceğiz. 40 adam aynı anda yaratık kesmeye giderken yapılan silah arkadaşlığı sohbetinin tadını bana hangi oyun verebilir? DVO'ya harcanan zaman insana bir o kadar eğlence olarak dönüyor Sinanım yiğidim aslanım. Grind yapmak zorunda değilsin ki. Görev yap, bir şeyler üret sat. Oyunda para kazanmanın binbir yolu var. Grind insanların bu oyunları rol yapma veya sosyalleşme değil, tek kişilik oyun gibi algılamalarından dolayı yaptıkları bir şey. Bir de bazı oyunların sistemleri oyuncuyu bu anlamsızlığa itiyor. Abi oyun eğlenmek için oynanmalıdır. Mesela sendeki psikopatlığı ben hiç kimsede görmedim. İlla ki her oyunu en zor seviyede oynayayım, kasayım anlayışın nedir abicim senin? Oyun öyle de bitiyor, böyle de. Her 5 metrede bir ölüp aynı bölümü 20 kez oynamanın anlamsızlığını ben hiç çözemedim. Üstelik bir de bunu anlatırken gözlerin parlıyor senin. Bak hangi DVO'da böyle bir saplantı var ki? Gir eğlen, sıkıldın mı muhabbete dal, çık bitsin. Zorluk da burada, kolaylık da. Yeter ki sen oyundan ne istediğini bil. Ben eğlence istiyorum, ya sen? Acı çekmek mi? O zaman git isot ye kardeşim.

SİNAN
Sen de haklısın Burak'ım. Manyak gibi, illa en zor seviyede, mümkünse tüm yardımcılar, FPS ise crosshair falan kapalı oynamayı seviyorum, demek ki az takıntılı değilim. Ama bunun için kendime kızıyorum, takıntı diyorum bak. Doğru bir şey değil bu. Aynı sorunu etrafımdaki DVO'cuların çoğunda görüyorum, tıpkı bir ülke vatandaşı gibi oynadıkları DVO'yu öyle bir canhıraş savunuyorlar ki oyunun güdük yanlarını, düzeltilmesi gereken yanlarını asla görmüyorlar. Görmedikleri için firmalardan talep etmiyorlar, talep etmedikleri için de DVO'ların %90'ı aynı yapı içinde sıkışıp kalıyor. Oysa ki öyle bir derya, öyle bir zengin imkan var ki şu online oyunlarda. İlla git tavşan kes, etini ye, derisini sat, aldığın parayla daha iyi bir tavşan kesme aleti al. Daha büyük tavşan kesmeye kalabalıkça giderken de bir yandan ego patlaması yaşayan insanlarla uğraşmak olmamalı DVO'ların tek formülü. Bence DVO'lar bir oyun türü değil, PC, konsol oyunları gibi apayrı bir oyun platformu haline geldi bile. Ama bu yapıya saplanmak da hiç sağlıklı değil.

BURAK
Sinan'ım, lafı bırak aksiyona gel. Gel yanıma, sana göstereyim bak şimdi. Kılıcı çekmeden önce bir zincir sallıyorsun yaratığa, hoop yanına geliyor. O havaya uçarken arkasına geçip ilk vuruşu yapıyorsun çat kritik, ondan sonra Allah ne verdiyse girişiyorsun. Kaçmaya kalkarsa ayağına bir çelme, bir buz büyüsü. Öyle gidemiyor kalıyor. Sen de arkasındayken çatadank diye kafaya geçiriyorsun iniyor. Böyle keserim ben adamı işte! Bu arada o kadar çok tavşan dedin ki acıktım ben ya. Gel gidip pirzola yiyelim, çiğ börek yiyelim, tavşan yahnisi hımmm, mantı?

SİNAN
Davşan yiyek!

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

BİR ÇİNLİ, BİR PSİKOPAT, BİR ŞİZOFREN BİR GÜN SHANGAI'A GİTMİŞLER -KAAN ALKIN

Hakları yenen, lime lime edilip kediye köpeğe yem edilen aziz dostlarım Kane&Lynch yine hayatıma giriyorlar. Kendi çarpık dünyalarında nefes alıp vermeme, ne gerçek hayatta, ne de oyunlarda aklımın ucundan geçmeyecek yaklaşımlarla "şiddeti" yeniden tanımlıyorlar. "Kane, şu onun bunun evladının suratını patlat" diye haykırıyor Lynch, kendi elinde pompalı tüfek, bir diğer kurban üstünde yapılması gerekeni uygulamalı olarak gösterirken…

2007 yılında Kane&Lynch bambaşka bir şekilde çıkmıştı karşıma. Hikâyesi ve sunumuyla beni benden almış, oyunun tüm sorun ve sıkıntılarını göz ardı etmeme yetecek kadar etkilemişti beni. Yaratıcı çok oyunculu modlarıyla da aynı şekilde eğlendirmişti. Şimdi Dog Days elimde, PS3 karşımda. Duygusal bir fırtına mı, yoksa deli bir aksiyon mu bekliyor beni?

FRAGILE ALLIANCE

Kane&Lynch 2 Dog Days demosu dört tek kişilik bölüm, Arcade modu ve multiplayer modlarının tadına bakmama izin veriyor sadece. Venezuela'dan beri bir araya gelmeyen ikili, bu kez dünyanın diğer ucunda buluşuyor. Lynch ve patronu Glazer'a bir işte yardımcı olmak için Kane Shanghai'a geliyor. Kane'i karşıladığım gibi Lynch'in özel bir işi için ara sokaklara dalıveriyoruz. Daha bavulu bile elinde olan Kane'nin bitmeyen baş ağrısı bir anda iyice şiddetleniyor. Bir anda aksiyona boğuluyoruz. Daha ilk bölümün ilk dakikasından Kane&Lynch'in nasıl bir evrim geçirdiğini görebiliyorum. Siper alma sistemini gayet güzel geliştirmiş IO. Lynch hemen her şeyin arkasında siper alabiliyor. Kör atışlar yapabiliyor, siperden sipere geçebiliyor. Bunları da gayet düzgün, akıcı bir şekilde gerçekleştiriyor. Lynch sadece iki silah taşıyabiliyor ancak silahların güçlendiğini hissediyorsunuz. Kurşunu alnının çatına yiyen, insan gibi devriliyor yere. Kane'nin elleri de armut toplamıyor çatışmalarda. O da yakaladığını gayet güzel indiriveriyor. Düşmanlar koşturuyor, bağırıyor, çağırıyor. Kurşunlar vızıldarken, çevre de hasar görüyor. Arkasında siper aldığım tezgâh bir anda paramparça oluyor. Koşuyorum yangın söndürücüyü alıp atıyorum heriflerin üstlerine, bin bir türlü küfrü sallarken bir yandan… Asılıyorum ardından tetiğe. Yangın söndürücü patlarken bir iki çekik gözlüyü daha götürüyor yanında. Kan ter içinde kalıyorum. Aksiyon deli gibi.

Shanghai'ın geceleri muhteşem bir arka plan oluşturuyor Dog Days için. Neon ışıkları arasında kurşun alışverişi yapan, ortalığı birbirine katan tipleriz. Ama atmosferi sağlayan ne adam edilen nişan alma sistemi, ne siper alma sistemi. Atmosfere tavan yaptıran IO'nun üçüncü şahıs kamerasına getirdiği yeni yaklaşım. Lynch'i takip eden kamera sabit değil. Tepesinde onu kovalamak yerinde, peşinde amatör bir kameraman koşturuyormuş havası var. Zaten kameranın



Fragile Alliance pis iştir, hiç kimseye güvenmeye gelmez.

Sağlık sistemi son zamanların modasını takip ediyor. Bir süre soluklanırsanız sağlığınıza kavuşuyorsunuz.

ŞCR / IO Interactive

1998'de kurulan Danimarkalı firma, Hitman'le sarstığı bizleri Kane&Lynch'le sallamaya devam ediyor. Her oyunu bir öncekinden iyi olan IO'nun istikrarını sürdürmesini diliyoruz.

Mini Ninjas (2009) Ali'nin kalemine kurban giden canım oyun yine IO'nun elinden çıkmıştı. Biz zevkle oynamış, çok ama çok beğenmiştik.

Kane & Lynch: Dead Man (2007) Tüm dünyayı birbirine düşüren oyun. Evet bende biliyorum devam oyunun demosunu incelediğimizi. Ama ne yapayım ben çok sevmiştim. Sırf hikayesi için bile yeniden oynayabilirsiniz.

LYNCH'İ TAKİP EDEN KAMERA SABİT DEĞİL. TEPESİNDE ONU KOVALAMAK YERİNDE, PEŞİNDE AMATÖR BİR KAMERAMAN KOŞTURUYORMUŞ HAVASI VAR. ZATEN KAMERANIN KALİTESİ DE ÇOK YÜKSEK DEĞİL.



Dinamik ışıklandırma efektleri, el kamerasıyla buluşunca ortaya inanılmaz güzel manzaralar çıkıyor. Grafik konusunda dört dörtlük oyun.

KISACA

Tür: Aksiyon **Yayıncı:** Square Enix **Çıkış Tarihi:** Ağustos 2010
Platform: PC, 360, PS3 **Web Sitesi:** www.kaneandlynch.com

kalitesi de çok yüksek değil. Direkt ışık geldi mi ekranda çizgiler çıkıyor. Çok fazla koşup zıplayıp yuvarlandık mı bir an görüntü gidip geliyor. Işığın az olduğu yerlerde, noise efekti fazlaca görülüyor. Kameramanımız bize yetişmekte güçlük çekebiliyor. Bazen odaklayana kadar bir sağ, bir sol atıyor. Tökezliyor. Youtube gerçekçiliğini kovalıyor kısaca IO. Ve bunu başarıyor. Kimi oyuncularda kameranın bu ekstra hareketliliği biraz baş dönmesi, biraz mide bulantısı yaratabilir fakat çatışma ortasında motion sickness'a ayıracak vaktiniz yok.

UNDERCOVER COP

Lynch ufak işini çözmeye kalkıp ortalığı birbirine katıyor. Patronuna nasıl açıklayacağından emin değil olan biteni ama üstünde çok da düşünecek değil zaten. Kendini biraz toparlamış görünüyor Lynch. Kullandığı ilaçlar biraz işe yaramış sanırım. Eskisine göre biraz daha aklı başında. En azından dört bölüm boyunca durduk yerde öcü böcü gördüm deyip milletin kafasına sıkmıyor. Kane ise biraz daha sıkılgan artık. Sakalı biraz bozuyor havasını bana sorarsanız. Zorla gelmiş sanki Shangai'a. Neden nasıl bilmiyorum. Zaten mutluluk kelimesi yok iki kafadarın lugatında. Demo boyunca bir o mekanda, bir bu mekanda enfes çatışmalara giriyoruz. İyi güzel de hikaye anlatımı nerede? Kameranın yine aynı mantıkla çalıştığı ara videolar fazlaca kısa, fazlaca sığ. "Aksiyonu adam edelim derken hikâyenin mi canına okudular yoksa" diyor insan. Bunu oyunun kendisi gelene kadar bilemeyeceğiz sanırım. Ama yok yok. IO yapmaz öyle bir hata. Bir tekme de kırıp kapısını Arcade'e dalalım. Yeter senaryoyu kurcaladığımız.

Arcade moduna girdiğim anda ilk oyunda da delisi olduğum ama bir türlü oynayacak adamı doğru dürüst toparlayamadığım Fragile Alliance modu açılıyor. Yüklü parayla karşı binadan çıkan düşman çetenin üstüne kurşun yağdırmaya başlıyoruz. Hepsini temizleyip üstlerindeki parayı toparlayıp kaçıyoruz. Polis işe karışıyor. Çatışma sırasında bakıyorum 1,5 milyon dolar toplamışım sadece. Bud'ın 3,5 milyonu var. Bud'ın kafasına sıkıyorum iki tane. Etti 5 milyon dolar. Hain olduğum için artık herkes düşman bana. Geri kalanları da temizleyip araca koşuyorum. Zenginim. Çok oyunculu modda Fragile Alliance, Undercover Cop ve Cops & Robbers oynayabiliyorum demoda. Yahu bu oyunu neden sevmediniz arkadaşlar zamanında? Neyse… Yeni ve eski modları da Dog Days'le birlikte oynarız artık. Zevk zevk zevk. Bomba koyup çözmekten sıkılanlar es geçmeyin bu oyunu sakın.

SHANGAI GECELERİ

Oh, yeri daraltmaya başlamışım. Ben ilk oyunu sevmiştim. Dog Days'i de seveceğim gibi görünüyor. Hiçbir şey olmasa aksiyonuyla, grafikleriyle, mekanikleriyle beni başında uzun süre tutacak gibi görünüyor. Tartışmalara yer bırakmadan, oyun dünyasında bomba etkisi yapacak kadar güçlü geliyor. Bu kez kimse işinden kovulmayacak, abuk sabuk editörler canım oyuna rezil puanlar verip kötülemeyecek gibi görünüyor. Umarım öyle de olur. Yalnız tek bir korkum var oyunla ilgili. Kane & Lynch'i sevmemi sağlayan, enteresan karakterleri, hikayesi, karakterleri işleyişi ve elbette sunumuydu. Bomba gibi aksiyon oyunu yapacağız deyip bunlardan vazgeçtiyse IO? Ya demo'da gördüğüm ara videolar kadarsa hikayenin sunumu? O zaman vay halimize. Kimin neyi neden yaptığını bilmeden empati kuramıyorum ben kontrol ettiğim karakterle. Heyecanla bekliyorum Dog Days'i. Beni üzmemesi dileğiyle.



Laying Low bölümünde çevrenin nasıl darmadağın olabildiğine şahit oluyorsunuz. Ahşap dekorasyon kurşunlar karşısında pek uzun süre dayanamıyor.



Punduna getirebilirseniz düşmanları, yada sivilleri yakalayıp canlı kalkan olarak kullanabiliyorsunuz.



Kamera özellikle kalabalık ortamlarda biraz gerinizde kalabiliyor. Eğer motion sickness sorununuz yoksa alacağınız zevki arttırdığı kesin.



Ağlarsa anam ağlar, gerisi sosyal ağlar

- BERKANT AKARCAN >> @berkantakarcan

Bu dosya konusu için oldukça çılgın fikirlerimiz vardı aslında, mesela dosyayı konuya uygun olarak Twitter'da yapmak. Ama 140 karakter sınırına takıldık takdir edersiniz ki. Hani sosyal medya sınırsızdı? Hani yeni medyayı insanlar ve onların varolduğu iddia edilen sınırları belirliyordu sadece? Elbette buna karşı çıkan yok... Tweetinizin 140 karakterden az olması veya Facebook durum mesajınızın anlamsızca satır atlaması sizi sınırlayamaz. Hele hele biz oyuncular gibi, hayatını bulmaca çözmeye adamış, oyunlarda tek kayıt dosyası imkânına rağmen binlerce zombi avlamış, bir hikâyenin sonunu görebilmek için saatlerini, hatta günlerini adamış insanları hiçbir şey sınırlayamaz. Sosyal medya, daha doğrusu yeni medya sanal çiftçilerden, klavye başında sansürü protesto edenlerden, "selam tanışalım mı"cılardan, "bir efsanesin sen evlenelim mi"cilerden, "burası kastı msn var mı"cılardan çok biz oyuncular için yaratılan bir nimet. Peki bu "medya mesajın kendisidir" kaosunun doruk noktası olan sosyal ağlar oyuncuları kazanmak için ne yapıyor? Diğer yandan biz oyuncular sosyal medyanın neresindeyiz, onunla nasıl bir bütün oluruz ve bu mevcudiyeti nasıl daha ileriye taşırız? Peki sen sevgili oyungezer, sosyal ağını bir örümcek gibi kusursuzca örebiliyor musun, yoksa bir kedi gibi yumağın içinde kayıp mısın?

Bugüne kadar kaç ekran görüntüsünü diğer oyuncularla paylaştın, hangi efsane headshot'larını ya da zerging'lerini YouTube'a koydun? Steam'de kaç arkadaşın var? Loncanla birlikte yaptığın kaç raid'i Xfire'da canlı olarak yayınladın? Facebook'ta hangi oyun sayfalarında takılıyorsun? Twitter'da hangi oyun firmalarını gerçek zamanlı olarak takip ediyorsun? Bir oyun blogun var mı? Yoksa sen tek başına ve sadece oyun mu oynuyorsun?

Eğer bu soruları okudukça "en kral headshot'ı ben çakarım, neden yapmadım ben bunları, neden paylaşmadım deneyimlerimi diğer oyuncularla?" gibi yeni sorular türetiyor ve sonunda "Evet? Tek başıma oynuyorum =/" diyorsan, beri gel sevgili oyungezer, çünkü Oyuncunun Sosyal Medyası 101'e başlıyoruz.

Nereden başlamalı demeden önce, nereye gidiyoruz diye sormalı, ya da neredeyiz diye sormalı. Yoksa kayboluruz... - bir Twitter filozofu

NEREDEN BAŞLAMALI?

Sosyal ağlar gayet derli toplu bir iskelete oturuyor gibi gözükse de aslında aynı anda her şeyi kontrol edebilmek için hem belli bir deneyim kazanmanız hem de neyi niçin yapmak istediğinizi bilmeniz gerekiyor. O yüzden şimdi, hiç sosyal medya deneyiminiz yokmuş gibi düşünerek, adım adım hangi servisin ne işe yaradığını ve nereden başlamanız gerektiğini anlatacağız.

Öncelikle işe bir Facebook hesabı açmayla başlamak lazım. Çünkü günümüzün en büyük sosyal ağı ve sosyal medya sitesi Facebook olduğu için, diğer sitelerde ne yaparsanız yapın hepsi burada birleşiyor. O yüzden keşfedilmeyi beklemek yerine mutlaka e-posta adreslerinizden tüm arkadaşlarınızı ve size bilgi sağlayacak kaynakları Facebook'unuza ekleyin ki iyi bir başlangıç olsun. Böylece hem ortak zevklere sahip olduğunuz insanlardan bir şeyler kapma şansınız olacak, hem de onlara bir şeyleri haber vermek istediğinizde duvarınıza uğramanız yetecek. Elbette Oyungezer'in resmi sayfasına da üye olmayı (beğenmek, like atmak vs.) unutmayın! Çünkü bu sayfa yüzde yüz güvenli ve çalışıyor!!1!

Facebook'tan sonra sıra Twitter'da. Facebook gibi esnek bir medyadan sonra Twitter yavan gelecek, sadece 140 karakterlik metinlerle iletişim kurmanın hiçbir cazibesi yokmuş gibi görünecek başlangıçta. Oysa Twitter'ın FB'den farkı, insanlarla kontak halinde olmak için illa arkadaş olarak eklemeniz gerekmemesi. Tamamiyle takip ilişkisi üzerine kurulu bir sistem bu. Ne kadar çok kişi ve kaynağı (ve tabii @oyungezer'i) takip ederseniz Twitter deneyiminiz de o kadar zenginleşiyor. Ayrıca çok kişiyi takip etseniz de listeler sayesinde oldukça rahatlıyorsunuz. Twitter'da takip etmeniz gereken oyun firmaları ve kişilerin listesini buralarda bir yerde liste halinde bulacaksınız. Twitter'ın bir diğer önemli özelliği de firmalar tarafından yoğun şekilde kullandığı için, asla mail'lerinize dönüp bakmayacağını düşündüğünüz "yıldız" insanlarla bile iletişiminizi anında kurabiliyorsunuz (siz bu yazıyı okurken Facebook da FB Questions bölümünü resmen açmış olacak).

Artık sosyal medya hesaplarınızı birbiriyle bağlamaya başlayabilirsiniz. YouTube, blogunuz (blog için Tumblr servisini öneriyoruz), WeGame, Xfire, Steam, Battle.net, Foursquare, PSN ve Xbox Live hesaplarınız bir oyuncu için olmazsa olmaz hesaplar. Last.fm (müzik), Formspring (soru&cevap), Flickr (fotoğraf) ise takip etmeniz veya bulunmanız gereken diğer önemli sosyal medya durakları. Bahsettiğimiz tüm bu siteler ve hizmetlerde hesap ayarlarınıza girdiğinizde mutlaka "Connect with Facebook" veya "Login with Twitter" bağlantılarını göreceksiniz. Bunu yaptığınızda o sitelerde veya hizmetlerde yaptığınız tüm aktiviteler sizin tercihinize göre FB veya Twitter sayfanızda anında paylaşılıyor.

Sıra geldi en kapsamlı sosyal medyalar olan Twitter ve Facebook'u en etkili şekilde nasıl kullanacağınıza. Sosyal medya hizmetlerinin en güzel yanı, tüm bu sitelerin çok esnek API'lere (Uygulama Proglama Arayüzü) sahip olması. Yani piyasada FB ve Twitter'la çalışan sayısız denebilecek kadar çok program var. Bizim önerimiz TweetDeck kullanmanız. Aynı anda birçok Twitter hesabı, Facebook hesabı ve sayfası, LinkedIn, Buzz, Foursquare kontrol edebiliyorsunuz, kolonlara ayırabiliyorsunuz. Fotoğraf ve video paylaşımları oldukça kolay hallediliyor ve sahip olduğunuz tüm platformlarda senkronize halde çalışabiliyor (iPhone, iPad, Windows, MacOSX).

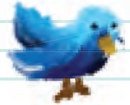
Bir de buralarda bir şeyler paylaşırken başvuracağınız araçlardan bahsedelim kısaca. Hatta sadece bizim favorilerimizi sıralayalım: Link kısaltma servisi olarak bit.ly'yi öneriyoruz. Birkaç saniyede üyelik alıp paylaştığınız her linkin ne kadar tıklandığını görebileceğiniz istatistiklere ulaşabiliyorsunuz. Fotoğraf paylaşımı için twitpic.com ve video paylaşımı içinse twitvid.com bizim tercihlerimiz. Her iki siteye de Twitter hesabınızla giriş yapabiliyorsunuz.

Sosyal ağın ana merkezleri olan Facebook ve Twitter'ın temellerini kavradığımıza göre, artık sırada biz oyuncular için var olan sosyal ağ ve medyalara geçebiliriz.

En iyi Twitter client'ı ödülümüz Tweetdeck'e gidiyor, eksiği yok fazlası var.













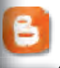
























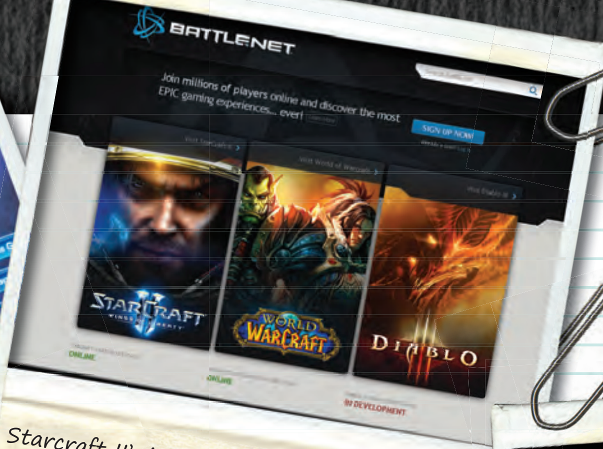









Tek bir hamleyle Facebook arkadaşlarınızı Battle.net arkadaşlarınıza ekleyebiliyorsunuz.


Starcraft II'nin çıkışıyla Battle.net de son halini aldı, bir tasarım harikası oldu!

Cataclysm de geliyor, bakalım WoW'la Battle.net'e ne gibi yenilikler gelecek? Cata Beta'da göreceğiz.



BATTLE.NET



Burning Crusade başarısızlığı dışında yıllardır hiçbir falsosu olmayan bir firmadan bahsediyoruz: Blizzard. Her adımında oyuncuyu düşünen, bizlere daha iyi hizmet sunmak için mükemmeliyetçiliğinden asla ödün vermeyen Blizzard, şimdi kendi oyuncuları için muazzam bir ağ kurdu. Starcraft II'de ilk büyük meyvelerini yedik ve daha şimdiden hastası olduk.

Blizzard'ın bundan uzun yıllar önce, 1997'de hayata geçirdiği, ama o zamanlar sadece sunucuların listelendiği bir sistemle sınırlı olan Battle.net, geçtiğimiz bir buçuk senedir Blizzard'ın tekrar odak noktası haline geldi. Oyunların içinden ulaşılabilen ilk online oyun hizmeti olan Battle.net aslında, online oyun deneyimini bütünüyle değiştiren bir servisti. Tüm Blizzard oyuncularını tek bir çatıda toplamayı *(Kedi miyiz biz, niye çatıda toplanıyoruz, çatının altında toplansak? -Serp.)* hedefleyen ve bu amaçla Battle.net'i tüm oyunlarının kesişim noktası olarak planlayan Blizzard, aslında kendine özel bir Steam kurmuş oluyor.

Peki Battle.net'i neden sadece online oyun hizmeti veren bir platform olarak görmek yerine sosyal medya kategorisine dahil ediyoruz? Bunun başlıca sebepleri, hangi Blizzard oyununda olursa olsun (Starcraft II, Diablo III, World of Warcraft) arkadaşlarınızla her an iletişim halinde olabilmeniz. Diyelim WoW'da ICC25'e tank lazım, ancak loncanızdaki tanklardan biri eksik ve dışarıdan adam almak istemiyorsunuz. Hemen arkadaş listenizi açıyorsunuz ve tank oynayabilen arkadaşınızı online görüyorsunuz, ama kendisi SC2'de maç yapıyor. Belki de sıkılmıştır? Hemen bir mesaj gönderip WoW'a çağırabiliyorsunuz. Evet, tıpkı Steam'de TF2 oynayan arkadaşınıza "gel iki el Alien Swarm atalım" diye mesaj atmanızdan hiçbir farkı yok.

Ancak bizi asıl heyecanlandıran özellik bu değil. Kullandığınız bir hizmeti sosyal ağınızın bir parçası olarak tanımlayabilmek için orada bir şeyler üretip paylaşabiliyor olmanız gerek. Battle.net sayesinde artık yarattığınız oyun haritalarını arkadaşlarınızla paylaşabilir, hatta tüm dünyaya satabilirsiniz. Harita ararken istediğiniz gibi filtreleyebiliyor ve listeleyebiliyorsunuz. Böylelikle her oyuncu dişine göre harita buluyor; gerek resmi haritalar gerekse oyuncu yapımı olanlar. Bu harita paylaşımı özelliği oyuncuların bir topluluk haline gelmesinde büyük bir rol oynuyor. Zira önceki Battle.net döneminde ortaya çıkan Judgement / D-Day, DotA gibi efsane modlar (daha sonra oyun türü haline bile geldiler) oyuncuların birbiriyle olan iletişiminden ve yaptıkları haritaları dünyayla paylaşma arzusundan doğmuştu.

Ayrıca Blizzard'ın geçen mayıs ayında duyurduğu başka bir güzellik de Battle.net'in Facebook entegrasyonu. Böylelikle Facebook'taki Battle.net kullanıcısı arkadaşlarınız otomatikman listenize eklenecek ve bu insanlarla komik videolardan fazlasını, oyunculuk tecrübenizi paylaşabileceksiniz.

Aslında Facebook entegrasyonu Blizzard için yeni bir proje değil, bir süredir World Of Warcraft hesabımızı Facebook ile bağlayıp achievement'larımızı anında tüm sosyal ağımıza duyurabiliyorduk. Tıkır tıkır işleyen bu sistem sayesinde "hangi arkadaşım WoW'da en son ne başarmış" gibi bir başkasına manyakça gelebilecek meraklarımızı gidermek son derece kolaylaşmıştı.

Real ID Krizi

Battle.net'in tüm oyunlar arasında çapraz ilişki imkânı sunabilmesinin altında oyuncuların Real ID kullanması yatıyor. Real ID, Battle.net'te kullandığınız e-posta adresiniz üzerinden arkadaş eklemenize olanak sağlıyor. Ancak Blizzard'ın bu Real ID işini abartması, artık oyunlarının forumlarında kullanıcılarının karakter isimlerini değil de Battle.net'teki gerçek isimlerini göstermesini sağladı. Tabii oyuncuların büyük çoğunluğu bu değişikliğe inanılmaz sert tepki verdi, kimse deşifre olmak istemiyordu. Konu uzadıkça uzadı, Blizzard forumlarının en popüler başlığı oldu. Derken bir Blizzard çalışanı gerçek adını kullanarak attığı bir mesajda "çok da abartılacak bir durum yok" deme gafletinde bulundu. Gelen yanıtlardan biri o çalışanın telefon numarası, fotoğrafı, yaşı ve ev adresi olunca durumun ne kadar "abartılacak" bir şey olduğu da ortaya çıktı.

Esasında internet kullanım adabı açısından oldukça yararlı bir değişiklik olsa da (gerçek kimlik ve internet personasının davranış biçimlerinin farklılığının önüne geçilmesi açısından), oyuncuların gerçek isimlerinin ortaya çıkıyor olması onları tehlikeye atabilecek bir durum. En zararsızından bir örnek vereyim; oyun içinde çok saygı duyduğunuz bir Shaman'ın 12 yaşında ve karnesi kötü notlarla dolu bir çocuk olduğunu öğrenmek ister miydiniz?

Blizzard bu tepkileri dinleyip forumlarda gerçek isim kullanma özelliğini geri çektiğini ve zorunluluk olmaktan çıkardığını açıklayarak geri adım attı.

TWITTER

Twitter: Tvitır diye okunur, kısa cümlelerle sosyal tespit yapılır, tüvüt kelimesi sadece önünde bir İsmail varsa anlamlıdır.

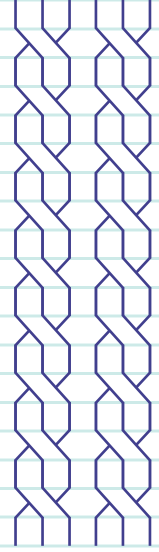
Twitter'ı bana soracak olursanız, "hakkı en fazla yenmiş sosyal medya" diye tanımlarım. Sebepleri çok açık; Twitter sayesinde insanlar sosyal medyanın gücünü görmüş oldu, hatta belki de ilk defa sosyal medyaya giriş yaptı. Zira "her şeyimi ifşa edecek değilim" itirazıyla Facebook'tan kaçanlar, Twitter'da hiç bu gibi olaylara gerek kalmadan tüm dünyayla iletişime girebildiklerini fark etti. Eğer siz de hâlâ Twitter'a "girip kontrol etmem gereken bir başka site daha mı" gözüyle bakıyorsanız yanılıyorsunuz çünkü Twitter birçok şeyi değiştirdi (hatta Facebook'taki birçok yeni özellik halen Twitter'dan çakılmaya devam ediyor).

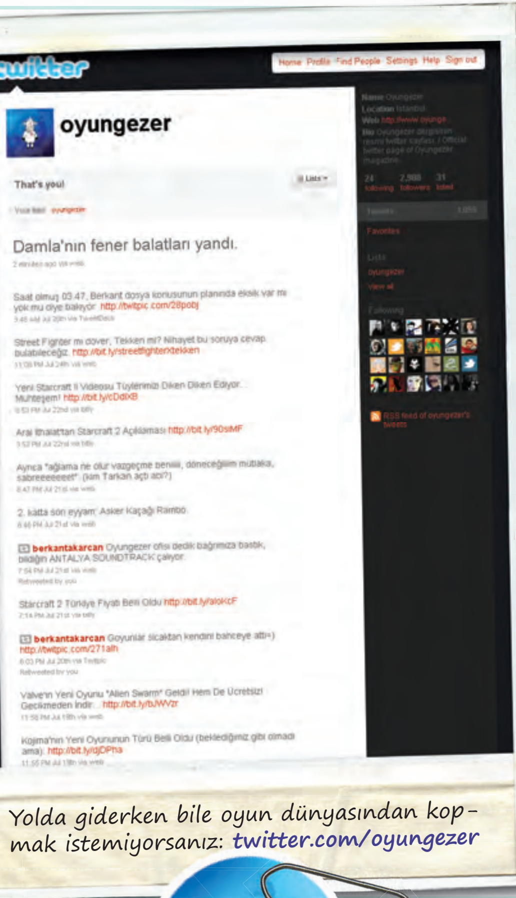
Twitter'ın en etkileyici yanı her şeyin gerçek zamanlı olması. Mobil internet teknolojileri sayesinde artık en eski telefonlar bile internete girebiliyor, Twitter'a da bu kadarı yetiyor. Ayrıca Twitter'ın sadece metinlerden oluşan iletilere izin vermesi (ve bunların 140 karakterle sınırlı olması), Facebook'taki "ARKADAŞINI DAVET ETMEYECEKSEN GELME" insanlarını buradan uzak tutuyor. Paylaşacak doğru düzgün bir şeyi olmayanlar kendiliğinden elenip gidiyor ya da çok çabuk sıkılıp kaçıyor. Ama konumuz Twitter ve kullanıcı kitlesi değil, Twitter'ı biz oyuncular nasıl kullanırız sorusunu cevaplamak.

Twitter'ı bilmeyenler için özet geçiyorum hemen. Burada arkadaşlık yok, takip sistemi var. Yani birisinin tweet'lerini görmek için istek atma / kabul etme gibi olaylar yok (isterseniz tweet'lerinizi gizleyebilirsiniz tabii). İşte bu sebeptendir ki dünyada birçok firma Twitter'ı kullanıyor, zira koskoca bir potansiyel müşteri kitlesinin yeniliklerden gerçek zamanlı haberdar olmak için sadece "takip et" butonuna basması yetiyor. Peki bir oyuncu olarak kimleri takip etmek lazım? İşte sırasız tam liste:

@oyungezer, @esl_turkiye, @blizzturk, @betege, @ubisoft, @capcom_unity, @ea, @playstation, @playstationeu, @biofeed, @GOGcom, @InfinityWard, @geoffkeighley, @gi_andymc

Bu da Twitter'daki oyungezer editörlerinin sırasız tam listesi: @pebblesinmymind, @berkantakarcan, @deusdominorum, @tugbek, @volkan_turan, @khankoas, @sinan_akkol, @erengy, @monthius, @acyberexile, @caglayantilsim, @draquila, @thedecypher, @reijutsu, @kurzonthegrudge, @ogz_alisezgin, @zm_avianthem





Yolda giderken bile oyun dünyasından kopmak istemiyorsanız: twitter.com/oyungezer



Twittervari Bir Sosyal Oyun: FourSquare

Twitter'ın ilk çıkış noktası olan "şu an ne yapıyorsunuz?" gibi çok basit bir sorudan türeyen bir hizmet/oyun/site Foursquare (4sq): "Şu an neredesiniz?" Böyle bir soruya cevap verebildiğiniz bir siteye neden oyun dedik peki? Çünkü Foursquare'de nereye gittiğinizi işaretlerseniz performansınıza göre çeşitli achievement'lar topluyorsunuz, her check-in (bir yerde olduğunu söyleme) size puan olarak dönüyor. Ayrıca bir de Mayor (başkan) sistemi var ki, bu da aynı semti, bölgeyi, okulu paylaştığınız insanlarla rekabete girmenize sebep oluyor. Bir venue'ye (4sq'de kayıtlı mekânlara venue deniyor ve herkes mekân ekleyebiliyor) 60 gün içinde en çok check-in yapan kişi oranın Mayor'ı sayılıyor.

4sq sayesinde mekân tabanlı pazarlama yapmak bile mümkün. Örneğin bir kafeniz var ve düzenli gelen müşterilerinizi ödüllendirmek ve daha fazla düzenli müşteri kazanmak istiyorsunuz, "Kafenin mayor'ına yüzde 10 indirim!" gibi kampanyalar yapabilirsiniz. Kampanya kültüründe henüz "Her şey 1 lira" aşamasını geçemediğimizden bizde pek tutmayacaktır ama ABD'de Starbucks'larda mayor'lara %5 indirim uygulanıyor üç-dört aydır.

Tabii bir de mekânlar için çeşitli ipuçları bırakabiliyorsunuz, check-in yapan insanlar bunları görebiliyor. Atıyorum Tamirane'de Tamirci Burger yediniz ve hastası oldunuz. 4sq'de Tamirane'nin bilgi bölümüne "kesinlikle deneyin, hatta şu sosla" gibi bir mesaj bırakarak oraya gelen kişilere tavsiyede bulunabilirsiniz, tabii girip başkalarının tavsiyelerine de göz atabilirsiniz. 4sq cep telefonundan kullandıkça anlamlı, eğer iPhone veya Blackberry veya Android'li bir telefonunuz yoksa foursquare.com/mobile adresinden de kullanabilirsiniz. Örnek profil görmek isterseniz de: foursquare.com/user/berkantakarcan











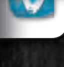










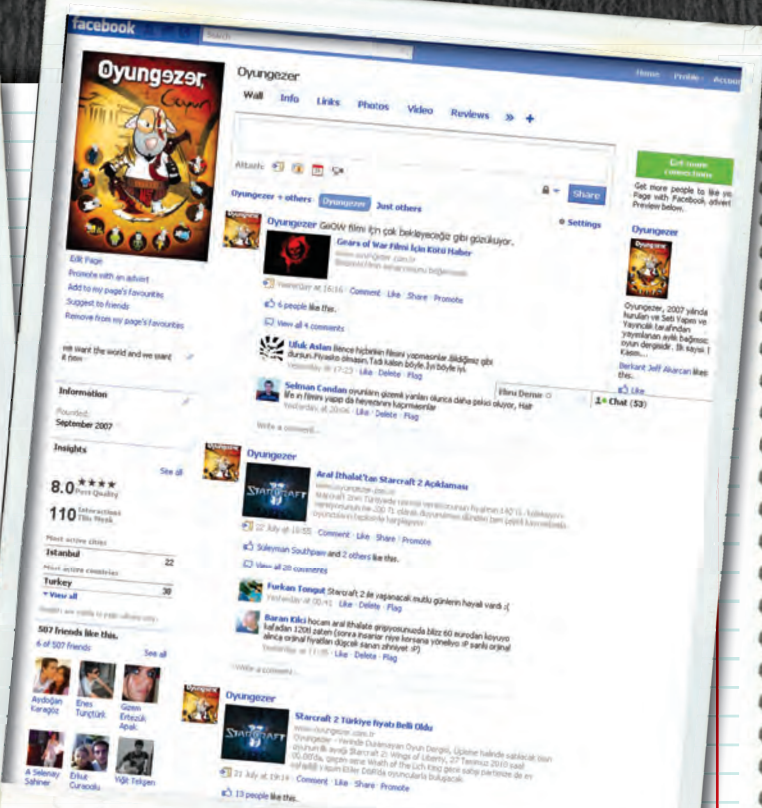



- slm nbr tanışalım mı?
+ ...
- filiz sevişelimmi?

World of Warcraft Activity Feeds > Vulherin







Oyungezer'i Facebook'ta takip ediyor musunuz?
www.facebook.com/ogzBlaxis

FACEBOOK

Facebook: Feysbuk diye okunur, FB diye kısaltılır. Feys değil (feys ne yaa...)

Sokakta herhangi birini çevirin, Facebook'u bilir, duymuştur, hesabı vardır, "ne durduruyosun bilader" diye sizi döver (ama konumuzla ilgili değil burası). Çünkü Facebook öylesine bir site ki, sosyal ağların lokomotifi desek herhalde abartmış olmayız. Kusursuz olduğundan mı? Hayır, ne kadar iyi bir site olduğu tartışılır ama 500 milyon kayıtlı üyesi olduğuna göre, artık önlenemez bir yerde. Oyuncular söz konusu olduğundaysa FB'yi ikiye ayırmak gerekiyor; sosyal oyuncular ve sıkı oyuncular.

Sosyal Oyuncular

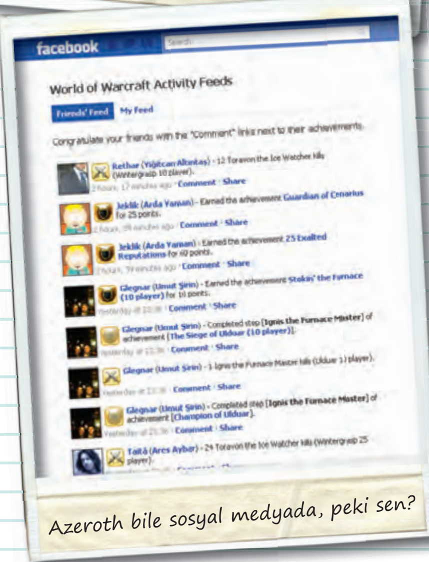
Sosyal oyuncular için Facebook bulunmaz bir nimet, zira "sosyal oyun" dediğimiz türden çıkan yapımların %83'ü FB için geliştiriliyor. Dosyanın içinde araştırma verilerine de ulaşabileceğimiz bu oyuncular genelde FarmVille, Social City gibi yapımları oynayan insanlar. Amerika'da artık marketlerde bile FarmVille Cash satılıyor.

Konumuz sosyal oyunlar olmadığı için çabucak bizi asıl ilgilendiren bölüme, yani sıkı oyuncular ve Facebook ilişkisine doğru yelken açabiliriz.

Sıkı Oyuncular

Facebook'a baktığınızda sıkı oyuncular için hiçbir şey yapmadığı fikrine kapılabilirsiniz, çok da doğal bu. Zira FB asla birincil dereceden sıkı oyuncuları desteklemedi, fakat inanılmaz API desteği sayesinde oyun firmaları kendilerini Facebook'a entegre etmeyi başardı. Örneğin Blizzard bu konuya oldukça önem veriyor. Starcraft 2'yi kurar kurmaz, önce herkesi arkadaşım olarak ekleyeyim dedim Battle.net'e. Hemen hesabımı Facebook ile ilişkilendirdim ve 47 tane Battle.net arkadaşım oldu bir anda. Hiçbirine tek tek gidip sormadım ve 30 kadarı SC2 oynuyordu. İşin en güzel yanı bunu gerçekleştirmenin birkaç saniye almasıydı. Aynı şekilde WoW Armory'i FB ile zamanında entegre etmişti Blizzard, böylelikle hangi arkadaşlarımızın hangi karakterle hangi sunucuda en son hangi başarıya ulaştığına dair bilgiler anında FB'de karşımıza çıkıyordu.

Ha keza, Sony de Facebook ile PSN'i bir araya getirerek, tıpkı WoW Armory örneğinde olduğu gibi Trophy'lerimizi anında FB profilimizde otomatikman paylaştırıyor. Geçtiğimiz ay incelediğimiz Blur "Çok fena sosyal ağ desteğiyle geliyoruz!!!" diye ortalığı ayağa kaldırmıştı ancak büyütülecek bir şey olmadığı ortaya çıkmıştı, incelemeyi okuduysanız hatırlarsınız. Böyle uyuşmazlıkların bir sebebi de Facebook'un potansiyelinin halen anlaşılmış olmaması. Facebook'un sadece link paylaşma platformu olmadığının herkes tarafından anlaşılacağı günler de gelecek tabii.

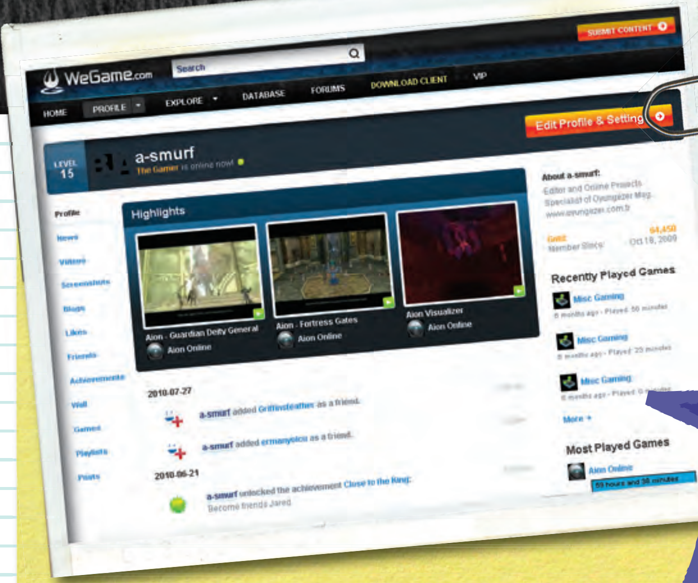


Azeroth bile sosyal medyada, peki sen?

OYUNGEZER ONLINE

Şimdiye kadar konuştuğumuz tüm "oyuncular için sosyal ağ" siteleri uluslararası siteler. Ama sıkı durun çünkü Oyungezer Online yenileniyor ve Türk oyuncuları için bir sosyal ağ sitesi haline geliyor. Henüz ne gibi özellikler olduğunu paylaşmıyoruz ama beta testlerine birkaç ay içinde başlayacağız ve sizler de OGZ Online'ın yeni halini test etme fırsatı bulacaksınız. O zamana kadar tarayıcınızı www.oyungezer.com.tr'den ayırmayın.





WeGame profilinizde de Xfire gibi neler oynadığınız gözüküyor, WoW'u bıraktım derseniz dikkat edin.

WEGAME

Geçtiğimiz aylarda Organize Sanayi sayfalarında da değindiğimiz ancak daha çok teknik tarafına yoğunlaştığımız WeGame, şimdilik tüm Oyungezer ofisinin favori "oyuncular için sosyal medya sitesi". Oyungezer Online yenilenene kadar da tahtını koruyacak gibi duruyor. WeGame tamamen oyuncuların birbiriyle ekran görüntüsü ve video paylaşması üzerine kurulu bir site. Hatta ufak programcığı sayesinde bu işi daha da kolaylaştırıyor. Fraps ile ekran görüntüsü veya video kaydedip tek tek sitelere upload etmek yerine WeGame Client ile bunu otomatik hale getirebilirsiniz, tek yapmanız gereken ekran görüntüsü alma tuşuna basmak. Gerisini program kendisi yapıyor.

WeGame'de de tıpkı Twiiter gibi bir takip etme ve haber kaynağı sistemi var. Takip ettiğiniz kullanıcıların en son hangi ekran görüntülerini aldığını, hangi achievement'ı açtığını (evet, sitede bir de achievement, puan ve seviye sistemi mevcut) görebiliyor ve arkadaşlarınızın hangi oyunda neler başardığından anında haberdar olabiliyorsunuz. Ayrıca WeGame'de çeşitli yarışmalar sayesinde ödüller veya puanlar kazanabilirsiniz, örneğin "en heyecanlı bossfight videosu". Siz istenen şeyi upload ediyorsunuz, WeGame kullanıcılarının oylarına göre de birinciler seçiliyor. Kesinlikle denemeniz ve kullanmanız gereken bir site.



XFIRE

Xfire öyle bir sistem ki aslında WeGame ve Steam'i birleştirip üzerine biraz da tarçın döküyor. Steam'in "oyunlar arası sohbet" ve "kimin ne oynadığını görme" özellikleri yıllardır Xfire'ın en büyük silahı. Xfire'ı bilgisayarınıza kurduğunuz zaman, yüzlerce oyunu tanıyor ve bilgisayarınızda yüklü olup olmadığını, o oyunları ne kadar oynadığınızı ölçüyor ve profilinize ekliyor. Yani birisi sizin neler oynadığınızı görmek istediği zaman, yapması gereken tek şey Xfire profilinize bakmak. Ayrıca daha sonradan eklenen "ekran görüntüsü ve video" özellikleri WeGame'dekinin aynısı: Tek tuşla ekran görüntüsü almak ve otomatikman Xfire profilinize upload etmek.

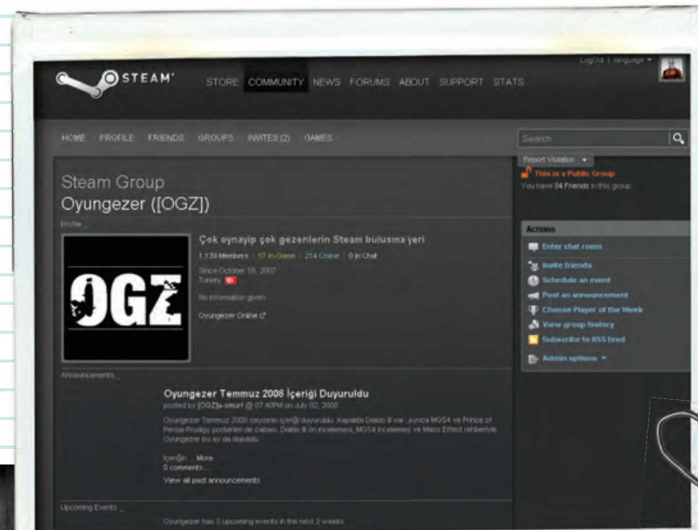
Xfire'ın bu iki platformla ayrıştığı yer ise klan sistemi. Örneğin bir klanınız veya bir arkadaş grubunuz var. Xfire'a bu klanı ekleyip üyeleri de ekleyerek, kendinizce bir düzen ve topluluk ortamı yakalayabiliyorsunuz. Ayrıca klan üyelerinin oyun içi verileri de otomatikman toplanıyor ve klanın bilgi sayfasına ekleniyor. Bu bilgi sayfasında yer alan diğer özelliklerden en önemlisi ise takvim özelliği. Bu özellik sayesinde klan maçlarınızı ve etkinliklerinizi çok rahat takip edebilir ve yönetebilirsiniz.

STEAM

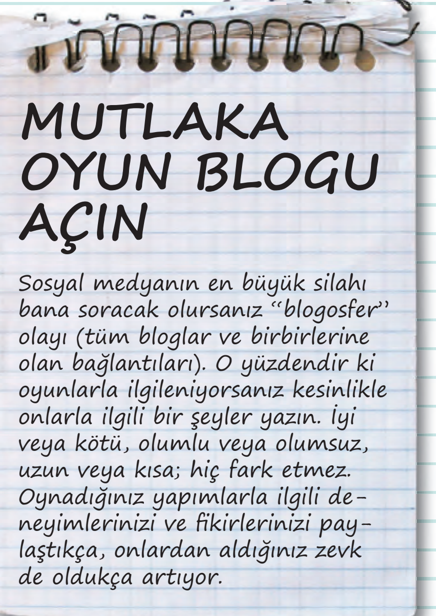
Steam için ne desek bilemiyoruz. 2004'te çıkıp biz dahil herkesi uyuz eden, ondan önce de Yahoo, Microsoft gibi birçok büyük firmanın bir tarafıyla güldüğü platform bugün her oyuncunun başucu servisi haline geldi. 2002 yılında sadece Valve oyunlarını yamalama işlemini kolaylaştırmak için yola çıkan platform, 2005 yılının sonlarına doğru iyice "dijital dağıtım servisi"ne dönüştü ve ne olduysa ondan sonra oldu, milyonlarca oyuncu bilgisayarına Steam kurmaya başladı…

Steam'in oyuncular için bir sosyal ağ olması ise 2007 Eylül'ünü buldu: Steam Community. Steam Community sayesinde oyuncular artık kendi profillerini yaratabiliyor, arkadaşlarını ekleyip oyundayken onlarla konuşabiliyor, gruplar açıp onlara katılabiliyor ve gruplarda etkinlik düzenleyebiliyor. Eğer Steam'iniz varsa (ki durduğunuz kabahat) "Oyungezer" grubuna bekliyoruz sizi de.

Steam'in sosyal ağdan öte bir de sosyal verileri topluyor olmak gibi muhteşem bir özelliği var. Kesinlikle kişisel bilgi toplamayan bu sistem sayesinde dünyadaki tüm oyuncuların ortalama oyun süreleri, ne oynadıkları, ortalama sistem konfigürasyonları gibi veriler gerçek zamanlı olarak elde ediliyor ve sektörün paydaşlarına gerektiğinde aktarılıyor.



Gelin de iki el Alien Swarm atalım! En olmadı Team Fortress 2 oynarız. steamcommunity.com/groups/oyungezer







Kinect ile beraber Xbox Live'daki avatarlarınızı daha fazla kişiselleştirebileceksiniz.

KONSOLLARDA SOSYAL MEDYA: PSN VE XBOX LIVE



XBOX LIVE

Sony de Microsoft da sosyal medya trenini kaçırmak istemiyor. Artık konsol oyunlarında da Facebook ve Twitter servislerine entegrasyon görüyoruz, ama bunlardan daha önemlileri konsolların üreticileri kendi sosyal ağlarını kuruyorlar. Oyuncuları birbiriyle oldukça güzel şekilde buluşturan Xbox Live, Facebook ve Last.fm gibi servislere destek verirken Sony de Playstation Home servisiyle yarattığınız avatar ile PS oyuncularıyla üçüncü boyutta buluşmanızı sağlıyor. Peki bir şey üretmiyorken, PSN ve Live nasıl sosyal medya sayılıyor? - Yiğitcan Erdoğan >> @acyberexile

Bir metanın sosyal medya olması için sahip olması gerektiğini iddia ettiğimiz düstur, "yarat, paylaş, iletişime geç" ise PSN ve XBL üzerinde neyin yaratıldığını tartışmamız gerekiyor ilk önce. Ne PSN ne de Xbox Live, kullanıcılarına küçük oyunlar yaratıp paylaşmaları için ideal bir ortam sunuyor. Aksine, PSN ve Xbox Live'ın yarattığı şey bir "oyuncu". Xbox Live bunu tek kanaldan yapıyor. Oyuncuya kendi avatarını yaratması için aletler ve oyuncaklar veriyor, o avatarın altına bir GamerScore ekleyip achievement sistemi sayesinde o oyuncunun hangi oyunlardan hoşlandığını, nasıl oyun oynadığını, ne sıklıkla oyun dünyasına yolunun düştüğünü diğer oyuncularla paylaşıyor. Siz Tony Hawk's Proving Ground'u multiplayer oynarken karşılaştığınız jacktheripper89'un bütün Tony Hawk oyunlarını oynadığını, FPS'leri pek sevmediğini, en fazla achievement'ını tek kişilik oyunlardan aldığını ve diğer oyuncuların ona nasıl bir "rep" puanı bıraktıklarını görüyorsunuz. Fakat onun arkasındaki Ahmet hakkında hiçbir bilgi edinmiyorsunuz. Öte yandan birçok sosyal medya ağını takip etmeye karar veren Xbox Live artık Live'da arkadaşınız olan kişileri Facebook'ta da bulabildiğinden dilerseniz jacktheripper89'un arkasındaki Ahmet'e de sosyal medyanın izin verdiği ölçüde ulaşabiliyorsunuz.

Oyunculuk alt kimliği

Benzeri bir oyuncu kimliği paylaşma girişimi PSN'de de var. Achievement sisteminin bir çevrimiçi oyuncu ağına kattıklarını iki sene geç fark eden Sony'nin trophy'leri ve GamerScore yerine geçen oyuncu seviyesi sistemi aynı Xbox Live'daki gibi size karşınızdakinin oyuncu kimliği konusunda ayrıntılı bir profil çıkartıyor. Bunun üzerine Sony'nin Xbox Live'dan fazlasını koyduğu nokta ise Home. Home, avatar sisteminin kocamanlaştırılmış bir hali gibi duruyor, fakat sosyal medya özellikleri bundan biraz daha fazlasını içeriyor. Avatar sistemi hiçbir noktada genel bir iletişim odası görevi üstlenmiyor. Home ayrıca oyuncuların yarattıkları bu "oyuncu kimliği" üzerinden, tıpkı Last.fm'deki yaratılan "dinleyici kimliği"nde olduğu gibi bir ortak payda bulup birbirleriyle iletişime geçmelerini sağlıyor. Yarattığınız karakterin kıyafetlerinden ev dekorasyonunuza kadar bir kişilik yaratıp paylaşmanız Home'u bu noktada avatar sisteminden sosyal medya kulvarında bir üst seviyeye taşıyor.

Oyuncunun sosyal medyası konsollarda da kilit öneme sahip; özellikle de 2005 yılında Xbox arkasına Live'ı da alıp yola çıktığından beri. PSN belki pek çok konuda başlarda bir hayli afalladı, ama Home desteği, son zamanlarda yapılan atılımlar ve Plus'la beraber finansal bir kazancın sağlaması gerektiği odaklanma sayesinde o da sosyal medya ağının oyuncuları direkt olarak ilgilendiren kısmına katılıyor yavaş yavaş. Sosyal kimliği paylaşmanın kilit olduğu Facebook gibi sitelerin direkt oyuncu versiyonlarının yaratılması gerekli miydi, gereksiz miydi bilinmez ama bu çağda biz oyuncular için en anahtar gelişmelerden biri olduğunu sanırız kimse tartışmayacaktır.

YouTube Web Tabanlı Oyun Servisi Olabilir Mi?

Bize savaş açmış olan (LOL!) dünyanın en büyük video paylaşım sitesi YouTube'un sahibi Google'ın, altı ay önce ABD Patent Kurumu'na 2008 yılında "Dijital Video Tabanlı Etkileşimli Oyun Nesli İçin Web-tabanlı Sistem" konulu bir başvuruda bulunmuş olduğu ortaya çıktı. Halihazırdaki "annotation" (meşruhat) *(Yine anlamadık ki -Serp.)* özelliğini kullanan bu sistem, bu özelliğe yeni fonksiyonlar eklemeyi planlıyor. Başka sayfalara veya videolara linkleme, videoyu ileri veya geri alma veya olasılıklara göre başka yönlendirmeler yapma gibi basit gözüken ama doğru kullanıldığında çok etkili olabilecek fonksiyonlar bunlar. Temmuz ayının başında su yüzüne çıkan Zynga'ya para verme olayı da gösteriyor ki Google oyun sektörüne tekrar dahil olmak konusunda ısrarcı.

Ayrıca PlayStation 3'ün öncülük ettiği ev konsollarında üç boyut teknolojileri internete de sıçramış durumda, YouTube da artık 3B video destekliyor. PS3'e de son güncellemelerle YouTube3D desteği gelmiş durumda. YT'nin etkileşimli videolara üç boyutlu destek verebilecek olması, reklamcılar ve advergame'ciler için bulunmaz bir nimet.

OYUNDAN CANLI YAYIN

Bugüne dek birçok canlı oyun yayını izlemişsinizdir, hatta oyun turnuva maçlarını deli gibi takip etmiş olabilirsiniz. Peki bunların nasıl yapıldığını merak ettiniz mi? Muhteşem oyunculuğunuzu canlı olarak dünyayla paylaşmak mı istiyorsunuz?

Xfire Xfire'ın "live broadcast" özelliği sayesinde tek tuşla yayına başlayabilir veya durdurabilirsiniz. Ancak ülkemizin internet altyapısı asimetrik olduğundan ve Xfire'ın netcode'u buna göre yazılmadığı için, upload'unuz doğal olarak download'unuzu etkileyeceğinden devasa online'larda Xfire'dan yayın yapmak tam bir karın ağrısına dönüşüyor. Eğer tek kişilik bir oyun yayınlamak istiyorsanız bir sorun yaşamıyorsunuz.

Livestream Yine de ben Xfire ile uğraşamam diyorsanız veya bir DVO yayınlamak istiyorsanız Livestream.com kesinlikle birincil tercihiniz olmalı. Aslen bir oyun servisi değil Livestream, fakat şimdiye kadar kullandığımız en iyi canlı yayın hizmeti. Livestream'e üye olduktan sonra yapmanız gereken ilk iş, *Procaster* adlı yazılımı indirmek olsun. Zira DirectX ve OpenGL ile tam uyumlu olduğu için bir oyun yayınlarken hiçbir performans kaybı yaşamıyorsunuz eğer iyi bir internet bağlantınız varsa (tavsiyemiz en az 4Mbit). Ayrıca Livestream'in sitesinde yer alan oynatıcının ek özellikleri (sohbet, Twitter'dan yayına başladığınızı haber verebilme vs.) sayesinde oyununuzu izleyen kullanıcılar da sıkılmayacaktır. Tabii bir de bunu blogunuza koymak isterseniz, embed kodunu kopyalayıp yapıştırarak kendi sitenizde de yapabilirsiniz yayını.

Neden tüm dünya sizin wipefest'inizi canlı yayında izlemesin ki?

Sosyal Oyunları Kim Oynuyor?

ORTALAMA SOSYAL OYUNCU TİPİ: 43 YAŞ, KADIN

Sosyal oyun oynayan kadınların %38'i günde birden fazla oyun oynarken erkeklerde bu oran %29

Ortalama bir sosyal oyuncu altı farklı oyun deneyimliyor.

Sosyal oyuncuların yarısından fazlası arkadaşı tavsiyesiyle/davetiyle oynamaya başlamış.

Sosyal oyunların %83'ü Facebook platformunda oynanıyor.

Kadınların **%68'i**, erkeklerinse **%56'sı** tanıdıklarıyla oynamayı tercih ederken, yabancılarla oyun oynamayı tercih edenlerde erkekler **%41** oranında, kadınlarsa **%33**.



Cinsiyetlere göre dağılım:
%55 Kadın
%45 Erkek

Tahmin edilen sosyal oyuncu sayısı: 100 Milyon.

* Kaynak: Information Services Group: Şubat 2010

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
84 TL DEĞİL
SADECE **50 TL**

* Kasım 2007-Aralık 2008 sayıları dahildir. Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009



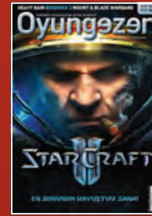
ARALIK 2009



OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010

> **KAPAK:** Super Street Figter IV
> **HEDİYE:** Splinter Cell Conviction & Super Street Fighter 4 Posteri
> **DOSYA:** Bu Oyundan Nefret Ediyorum!
> **İNCELEME:** Splinter Cell Conviction, Monster Hunter Tri, GTA 4 Episodes from Liberty City, Star Ocean: The Last Hope
> **TAM ÇÖZÜM:** Battlefield: Bad Company 2



HAZİRAN 2010

> **KAPAK:** Red Dead Redemption
> **DOSYA:** Görsel Romanlar, 2010 Oyunları
> **İLK BAKIŞ:** Call of Duty Black Ops, Assassin's Creed: Brotherhood, Gears of War 3
> **İNCELEME:** Split/Second Velocity, Evvel Zaman İçinde Nasrettin, Black Mirror 2, Prince of Persia Forgotten Sands, Lost Planet 2, Alan Wake, Modnation Racers



TEMMUZ 2010

> **KAPAK:** E3 2010
> **DOSYA:** E3 2010 Özel: Rage, NFS Hot Pursuit, Call of Duty Black Ops, XCom, Assassin's Creed Brotherhood, Civ 5, Deus Ex 3, LOTR: War in the North, Driver, Mortal Kombat
> **İNCELEME:** Singularity, LEGO Harry Potter, Super Mario Galaxy 2, MGS Peacewalker, Toy Story 3

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim dergiyi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



bu ayın gezilesi oyunları

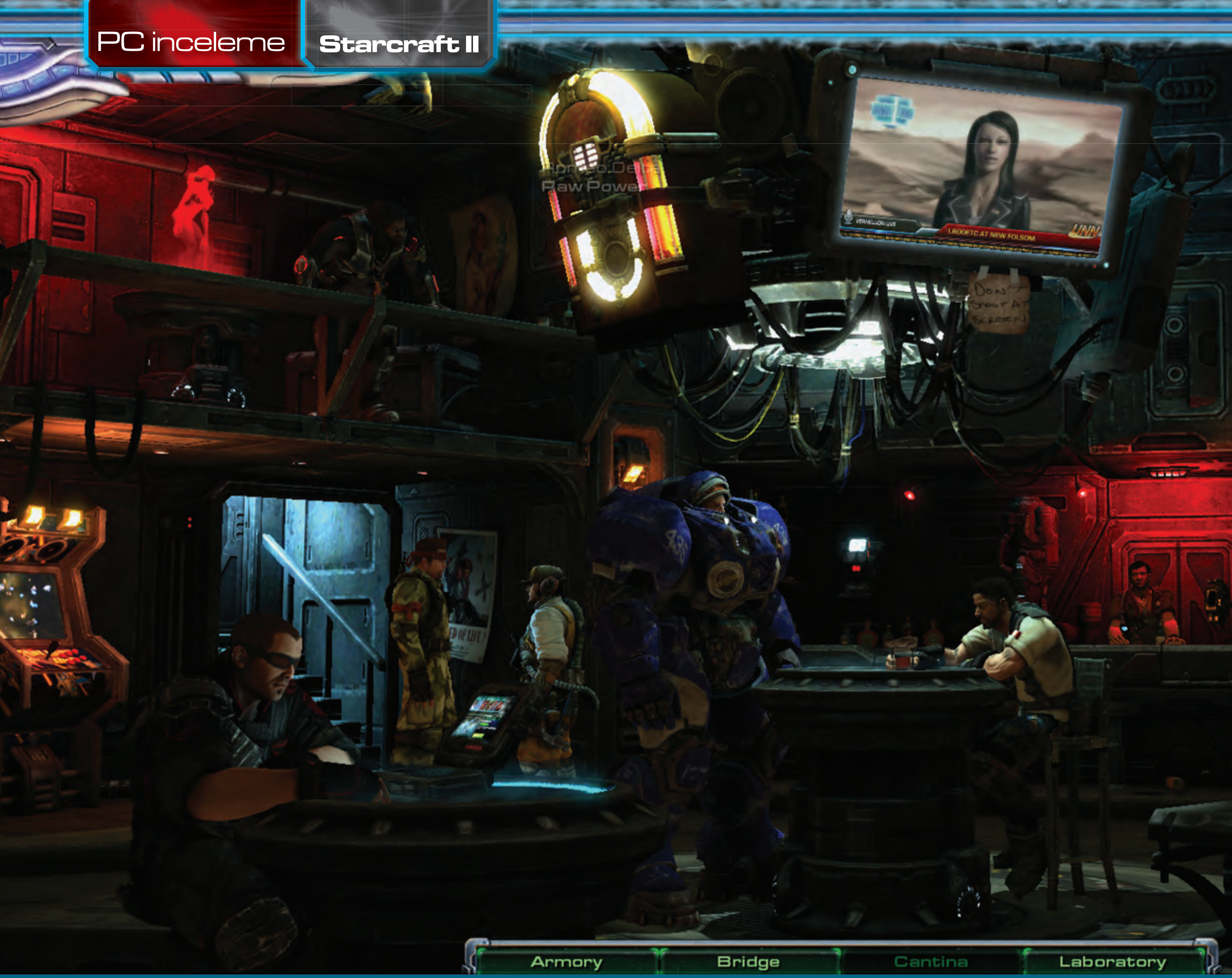
STARC

"GG" İKİ ANLAMA GELEN BİR KISALTMADIR; BİRİ İNGİLİZCE, DİĞERİ TÜRKÇE -SİNAN AKKOL

CRAFT

İkilem içindesinizdir: Eskiden yediğiniz içtiğiniz ayrı gitmezken, okul bitince koptuğunuz, sadece uzaktan uzağa haber aldığınız ama yıllardır görmediğiniz bir arkadaşınızla karşılaşmışsınızdır Taksim'de… Aradan seneler geçmiş, eski günlerin hatırına oturup bir kahve içmeyi teklif edersiniz. Korkarsınız bir yandan *"acaba muhabbet eskisi gibi mi olacak, yoksa çapraz yönlere bakarak bir an önce eve gidip soslu makarna yapmak istediğimizi gizlemeye mi çalışacağız?"* diye… Sonra, bir de bakmışsınız ki daha ilk kahveler içilirken muhabbet bambaşka bir tada kavuşmuş. O eski bildik, sıcak dosttur karşınızdaki, ama birbirinize anlatacak çok daha fazla hikâyeniz vardır. Görüşmediğiniz zamanlar, tutkalın daha iyi yapıştırması için kurumaya bırakılması gibi, daha içi dolu, çok daha candan bir dostluğa kapı aralamıştır. 4-5 saat muhabbet kesmez, hesabı ödemek için kavga ederken, "olm şahane film gelmiş, gel ona gidelim" dersiniz aynı anda… Hazır birbirinizi yakalamışken, kopmak istemezsiniz yeni hayatınızda.

İşte 12 yıl sonra çıkan Starcraft 2 tam olarak bu hissi verdi bana. Eski bir dost ve yeni hikâyeler var artık hayatımda.



APM, GOSU FALAN DERKEN BİZ BİR ŞEYİ UNUTTUK

"G. Kore'de en iyi Starcraft oyuncuları askerden muaf oluyormuş hocu!" geyikleri, profesyonel turnuvalar, dakikada verilen komut sayıları derken hepimizin unuttuğu bir şey var: Starcraft, strateji oyunları arasında en iyi hikâyeye, en oturmuş karakterlere sahip olanıydı, nokta (bazıları başka oyunlara "Starcraft katili" dese de, siz onlara inanmayın :). Ve bu yazı, bu muhteşem tek kişilik hikâyeyi bitirip yeniden başladıktan sonra, zorla oyundan çıkılıp hafif yaşlı gözlerle yazılıyor… Klişe mılişe de bir yere kadar kardeşim be, bu ne güzel hikâye anlatımıdır?!

Starcraft 2'yi daha yıllarca oynayacağımız kesin. İlk Starcraft 12 yıldır güncelleme, dengelemelere maruz kaldığı ve hâlâ ustalaşılacak yeni taktikler bulunduğu için, Temmuz'un 27'sinde çıktığı anda incelemeye başladığım ve 1 Ağustos'ta incelemesini yazdığım Starcraft 2 gibi bir baş yapıtı, oyun tarihinin köşe taşlarından birinin multiplayer tarafını tam hakkıyla incelediğimi iddia etsem terbiyesizlik olurdu. Toplam 20 saatlik senaryo, skirmish ve challenge tecrübesi ve 10 saatlik multiplayer tecrübesiyle yazdığım, bu yazıyı yoğun olarak tek kişilik senaryoyla ilgilenen, arada multiplayer'a da bulaşmak isteyenlere yönelik olarak hazırlanmış olarak kabul edin (20 küsur saatlik beta oynayışımı saymıyorum)... Detaylı multiplayer incelemeyi, ilk dengelemeler ve yamalar geldikten sonra ve Eylül sayımızda okuyacaksınız.

Starcraft 2'nin üçleme olarak çıkacağını ilk duyduğumuzda nasıl da burnumuzdan alev püskürtmüştük, hatırlıyorsunuz değil mi? Activision cebimizdeki parayı daha verimli emmek istemiş olabilir (Bkz. Cebimizi Deldiniz kutusu) tamam ama ya Blizzard saçmalasaydı? Blizzard'ın iki seçeneği yoktu bence, en baştan beri Starcraft'ın oynanışını korumak zorunda olduğunu biliyordu. Ama bu oynanışın üstüne ekleyeceği hikâye örgüsünü, o örgüyü destekleyen yan öğeleri düzgün yapamasaydı? İşte o zaman yazının spotundaki duruma düşecekti: Ya çok pis çuvallayacaktı ya da muhteşem bir oyun koyacaktı ortaya. Neyse ki ikincisi gerçek olmuş.

Oyunun üçe bölünmesi beni hiç rahatsız etmedi, çünkü çoğu GZS'de görülmemiş zenginlikte, dolu dolu bir tek kişilik senaryosu var. Sadece Terran'larda 29 görev var, oyunu bitirmek temiz 15-16 saat sürüyor. 3 ırkın da bu şekilde sürdüğünü, Zerg ve Protoss bölümlerinin ise Terran'dan daha zor olacağını düşünürseniz, en az 60 saatlik bir tek kişilik senaryoyu tek batında oynayabilecek babayiğit olduğunu sanmıyorum. Hele ki "zora gelemeyen" oyuncuların cirit attığı zamanımızda (bkz. Vah Benim Oyuncuma kutusu).

Ve şahsi görüşüm odur ki, 12 yıl bekledikten sonra oturup bir haftada bütün Starcraft 2 senaryosunu bitirmektense, üç yıl boyunca bekleten, heyecanlandıran, "nasıl olacak abi acaba?" diye geyiğini yaptı-

İşte Blizzard'ın sadece ara videolar için kullandığı diğer oyun içi motoru. Bu motorla Starcraft Ghost yapsanıza!

nel Orlan at Deadman's Port can crack anything... Haven't been back there in awhile. Say, didn't you end up gettin' married last time we were there?

Hyperion'un kantininde Probis ve kaşarlı tost haricinde her şey var!

CHALLENGE GÖREVLERİ

Ana senaryoyu bitirdiniz, multiplayer'a girip 13 yaşındaki Koreli veletlerce tokatlanmayı da göze alamıyorsunuz. Peki ne yapacaksınız? Hemen Single Player menüsündeki Challenge görevlerine alalım sizi. Buradaki 9 görev sizi acımasız multiplayer maçlarına hazırlamak için hazırlanmış. Az sayıda birimle maksimum hasar verme, klavye komutlarını kullanma, mikro yönetimde ustalaştırma, hangi birimin hangi birime karşı etkili olduğunu öğretme gibi işlevleri var. Ha, hepsini Gold Achievement alarak bitirseniz dahi yine 13 yaşındaki Koreli velet sizi tokatlayacak, o ayrı. Ama en azından ne yaptığınızı bilme konusunda gelişeceksiniz. Ustalaşma konusu ise tamamen size bağlı.

ran bir üçleme herkesi daha çok mutlu edecek. *Lord of the Rings*'in her yeni filmini heyecanla beklediğim gibi, Starcraft 2'nin yeni bölümlerini beklemek de, bana sunacak yeni bir hikâyesi olacağını bilmek de beni mutlu ediyor.

BOZULMADIYSA TAMİRE KALKIŞMA, PARÇA ARTIRIRSIN

Açıkça belirtelim hadi şu gerçeği: Starcraft 2, aslında Starcraft 1. Oyunun özü birebir aynı kalmış. Yine üç ırk var: İnsan Terran'lar, kadim Protoss'lar ve biyolojik felaket Zerg'ler. Wings of Liberty'nin tek kişilik senaryosu sadece Terran'ları konu alıyor (gerçi Blizzard'ın bu konuda ufak bir sürprizi var size :) ama multi'de üç ırkı da oynayabiliyorsunuz. Ve üç ırk da birbirinden ölesiye farklı, oynanış, birim yapısı ve görünüş olarak. İşte Starcraft'ın sırrı da burada yatıyor. 12 yıldır bu "üç bambaşka ırk" arasındaki dengeyi bu kadar mükemmel kurabilen olmadı. Haliyle Blizzard da çok farklı bir yapı kurarak Starcraft'ı artık bir yaşam biçimi haline getirmiş oyuncularını yabancılaştırmak istemedi. Bence de çok doğru bir karar verdi.

Wings of Liberty'yi de iki parçaya ayırabilirsiniz: Tek kişilik senaryo bölümü ve multiplayer denilen gayya kuyusu (alakasız not: Türkçe "gayya" kelimesinin kökeninin "Gaia" ile aynı olduğunu bir tek ben mi düşünüyorum acaba?). Hikâye Starcraft 1'in bittiği noktadan dört yıl sonra başlıyor ve Brood War'daki olayları çok da ciddiye almıyor. Kerrigan'ın düşüşünden ve Queen of Blades'e dönüşmesinden kendini ve İmparator Arcturuc Mengsk'i sorumlu tutan Jim Raynor, kendini içkiye boğmuş ve aynı zamanda Mengsk'e karşı bir direniş hareketi başlatmıştır. Bu sırada dokuz yıldır hapiste olan eski dostu Tychus Findlay esrarengiz bir şekilde geri döner ve Jim'e kadim XelNaga buluntuları için iyi para veren bir örgütten bahseder. Jim ordusunu güçlendirip Mengsk'e karşı isyanı başlatmak için >>

VAH BENİM OYUNCUMA!

Arkadaşlığı, bilgiyi, başarıyı hap gibi hemen isteyen, sanatı, sevgiyi ve eğlenceyi çarçabuk tüketen bir neslin hızla yayıldığı bir zaman dilimindeyiz. Emek sarf etmek, çaba harcamak, başarı için uğraşmak herkese zul gelirken siz hâlâ "nerede o eski oyuncular ve oyunlar?" mı diyorsunuz? İşte sorunuzun cevabı, ibret-i alem için Gametrailers SC2 incelemesinin altındaki yorumlardan alıntı:

Bhup666: İlk oyunu oynamadım ve 10 dakikalık uzun incelemeyi İKİ KEZ izledikten sonra, hâlâ bu oyunun ne hakkında olduğunu anlamış değilim. Gerçek Zamanlı Strateji ne demek? Bir gemi uçurup diğer yaratıkları mı vuruyoruz? Oyun içi videoların çok etkileyici olduğunu anlıyorum ama esas oyun nedir? O ufak gemiler ve sürekli savaşan şeyler, robotlar falan mı, ne?? Bana çok fazla işmiş gibi geldi... Çok karışık görünüyor, sanırım oynamayacağım. Bir oyunun kurallarını öğrenmek için 6 ayımı harcayamam. Bu yüzden Wii bu kadar başarılı. Çok basit. Super Mario Galaxy 2 şahane!! Çok kolay öğreniliyor, zor ustalaşılıyor ve çok eğlenceli. Bu oyunuysa anlayamadım..!

Darron13: Umuyorum troll'lük yapıyorsundur... Yoksa senin gibi insanlar varolduğu için oturup ağlayabilirim...

Fackein: İşte çömezin [n00b] tanımı.

Hobosogo: Ben neredeyse ağlıyordum.

SPECTRE

Oyunda ürettiğiniz küçücük birimleri Hyperion'da kanlı canlı olarak görmek çok güzel.

Ah Blizzard… Nasıl da iyi biliyorsun yaptığın işi!

>> bunun iyi bir fırsat olduğunu düşündüğünden teklifi kabul eder ve hikâye ne Jim, ne isyanı, ne de İmparatorluk'un çok bir anlam ifade etmediği bir noktaya doğru tam gaz harekete geçer.

ANLATIM TOSUNLUĞU

Oyundaki emeğe, Blizzard'ın gösterdiği özene söyleyebilecek tek bir sözüm var: Hayvansın Blizzard! Hadi tamam, en ufak birimlerin bile mükemmel görünmesi, menülerdeki detaylar, üzerine tıkladığımız birimlerin dakikalarca konuşması gibi detayları zaten bekliyorduk Blizzard'dan da, sinematikler için ikinci bir oyun içi motor yapmak nedir?!? Evet Blizzard, nedir bu? Oyun içi motoru alan var, alamayan var… İki tane birden kullanmak nedir?

Şaka değil yani, CGI videolara zaten "Blizzard yapmış yine yapacağını!" yorumu getireceğimi bekliyordunuz ama benim için en büyük sürpriz ara videoların büyük çoğunluğunun farklı bir oyun içi motorla, hem de hayvani güzellikte bir grafik motoruyla kotarılması oldu. Yani sanki Blizzard'ın CEO'su *"Ben şirketime '12 yıl yattılar, 3-4 tane CGI video yaptılar, oyun içi grafikler de şirin ama normal sayılır' dedirtmem! Kentucky, oğlum, otur ekibinle ikinci bir oyun içi motor yaz, bütün ara videoları falan bu motorla real-time modelleyin. Öyle bir iş çıkartın ki, 'daha iyisini ancak Kojima yapar' desin millet!"* demiş gibi geldi bana. Bilmiyorum, belki benim hayal gücümden kaynaklanıyor, ama böyle bir diyalog geçmiştir bence. Çünkü bundan daha iyisini ancak Kojima yapar!

Oyunda toplam 29 görev var ama bunlar tekdüze bir şekilde gitmiyor. Hikâyeye katılan çeşitli karakterlerin, kendi içinde bütünlüklü bir görev serisi var ve bunları istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz. Hepsini de yapmak zorunda değilsiniz ama yaptığınız her görevde yeni bir birim ve para kazanıyor, artı Protoss ve Zerg hakkında bilimsel veri toplayıp bunları Hyperion'daki laboratuvarda araştırma yapmak için harcıyorsunuz. Bilimsel araştırmayı 20 görevde sona dayayabiliyorsunuz ama para asla tüm birimleri geliştirmeye yetmeyecek. Bu yüzden oyunun sonundaki Final Mission serisine geçtiğinizde, geride bıraktığınız görevleri yapamayacağınızı bilmelisiniz.



Starcraft'ın hikâyesinde ihanet ve entrikaların ardı arkası kesilmemelidir.

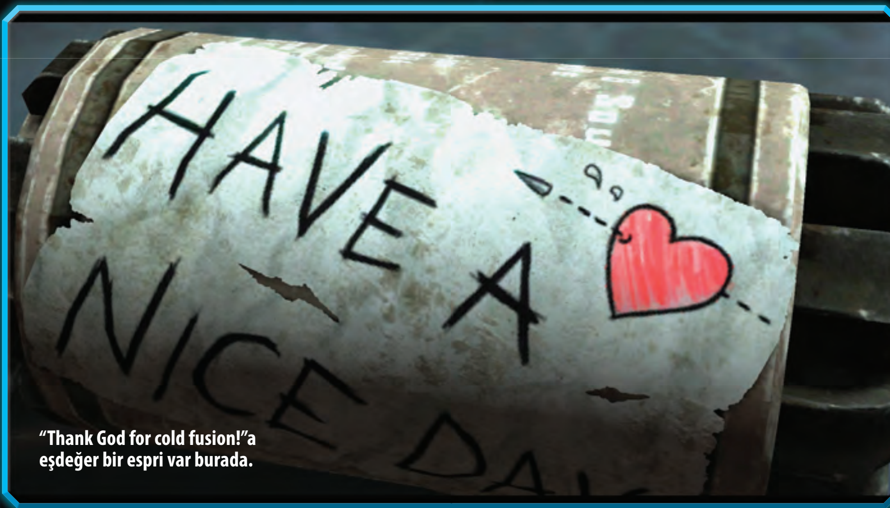
CEBİMİZİ DELDİNİZ

Wings of Liberty Türkiye'de 140 TL'den piyasaya çıkınca internette kızılca kıyamet koptu. Uzun süredir yeni PC oyunları 50 ila 80 TL arasında piyasaya çıkarken Starcraft 2'nin fiyatı haklı olarak çok büyük tepki çekti. Aral İthalat'ın bu konudaki "dağıtımcı firmanın belirlediği fiyat 60 Euro, Türkiye'deki vergiler üstüne binince fiyat böyle oldu" açıklaması da çok tatmin edici bulunmadı, çünkü yakın zamanda yine fiyatı 60 Euro olan ve yine Activision'dan gelen *Modern Warfare 2* Türkiye'de 90 TL'den satışa çıkabilmişti. Orijinal oyun sevenler boyunları bükük, 50 lira daha fakirleşerek SC2'lerini almak zorunda kaldılar.

Her ne kadar Türkiye'de orijinal oyun kullanımının oturması için 13 yıldır çaba sarf etsek de, orijinal oyun kullanıcısının hakkını aramadan da edemiyoruz. Umuyoruz ki Aral İthalat aradaki 50 TL'lik fiyat farkının açıklamasını detaylı olarak açıklayabilir. Starcraft 2 üçlemesinin devamı olan Heart of the Swarm ve Legacy of Void'in fiyatlarını daha makul fiyatlara getirmenin yolunu bulabilir. Yoksa her ne kadar hastası da olsak Starcraft 2'nin tek kişilik senaryosu için 420 TL para vermek biraz… zorlayıcı olacak.

Bölümleri tasarlarken Blizzard akla gelmeyecek her türlü taklayı atmış, hem hikâye bütünlüğü içinde hem de oynanış farklılığı olarak. Belli bir süre bir yeri koruma, standart üs kurma, az sayıda birimle bir görevi başarma gibi alışıldık bölümlerin haricinde hakikaten sınırları zorlayan bölümler var (Allah'ıma bin şükür olsun ki aynı anda tam teşekküllü üç farklı üssü yönettiğiniz korkunç görevler yok).

Dayanamıyorum spoiler veriyorum, dikkat! Oyundaki bir bölüm şöyle gelişiyor: Siz Protoss'ların koruduğu bir gezegene inmek üzereyken, sistemin güneşi supernova olmaya karar veriyor. Ve bölüm boyunca haritanın solundan size doğru esen güneş fırtınaları yakıp kavururken, sağdan da üslerini korumaya çalışan Protoss'lar bastırıyor. Bir yandan üssünüzü yavaş yavaş sağa taşırken bir yandan da saldıran Protoss'lara dayanmanız ve üslerini yıkıp kendinize yeni üs alanları açmanız gerekiyor.



"Thank God for cold fusion!"a eşdeğer bir espri var burada.

GEÇMİŞE SELAM, GELECEĞE DEVAM

Blizzard oyunun özünü korurken, o özü destekleyen sayısız yan unsurla karşımıza çıkmış: Jim Raynor'un üssü olan Hyperion adlı Battlecruiser'da gezebileceğiniz 4 mekân var ve bu mekânlarda ana karakterlerle sohbet edebiliyor, görevlerden kazandığınız paralarla kiralık asker ve upgrade'ler satın alabiliyorsunuz. Cantina'daki müzik kutusundan Sweet Home Alabama'yı dinlerken efkârlanabilir, arkalardaki *Lost Viking* adlı shoot'em'up oyununda 1-2 saatinizi heder edebilirsiniz.

Terran'lar için kiralık asker tutma imkânı gelmiş. Protoss'un aynı anda 10 binayı, Drone'u bağlamadan zahmetsizce dikebilmesi, askerlerini enerji alanlarında herhangi bir yerden çıkartması ve Zerg'lerin 60. saniyede 10 zergling basabilmesine karşı bir denge unsuru olarak eklenmiş. Aslında böylece ırklar arasındaki farklılıklar biraz olsun törpülenmiş diyebilirsiniz, ancak Mercenary, belli sayıda çağırabilmeniz ve cooldown süresinin çok uzun olması sebebiyle Terran'lar için çok değerli ve kritik durumlarda başvurulacak çok az pahalı ama gizli bir silah konumunda. Sevdim bunu!

Yalnız normal zorluk seviyesinde oynarken rakibiniz hakikaten çok kötü. En basitinden yıkılan binalarının yerine yenisini dikmeyi bile hâlâ akıl edemiyor. Böylece düşman üssüne yaptığınız ikinci akında, üssü bıraktığınız gibi yıkık dökük buluyorsunuz. Ama Hard zorluk seviyesinde ciddi anlamda zorluyor oyun, daha Mar Sara görevlerinde bile hissediyorsunuz bunu. Brutal zorluğu deneyecek olanlara ise tavsiyem – ya neyse hadi bir şey demiyorum!

Oyunda hayran olunacak öylesine detaylar var ki… Konuşan herkesin küçük portrelerinde ağız senkronizasyonunun olması… Ve Blizzard'ın gerçeklik illüzyonu yaratma konusundaki başarısı… Hangarda duran koca Siege Tank'ı açılıp kurulurken gördüğünüzde, oyun içinde küçük gördüğünüz tankın cüssesini gerçek anlamda anlıyorsunuz.

Oyunda görülmemiş sayıda "achievement" ödülü var. Her bölüm için üç ödül var ve bunların üçünü birden almak istiyorsanız oyunu Hard zorluk seviyesinde oynamalısınız. Böylece senaryoyu bitirdiğinizde 700 civarında ödül puanı almış oluyorsunuz. Lakin toplam achievement puanı 10.000 civarında! Yani yıllarınızı vermeniz lazım hepsini toplamak için. Hem senaryodaki hem de multiplayer'daki ödüllerin hepsini almaya ant içerseniz de, sizi mazoşistliğinizle yalnız bırakıp uzaklaşırım çünkü bazıları harbiden çok ama çok zor. Koreli değilseniz kasmayın yani. Ha, bir de Battle.net bağlantısı kopunca yaptığınız görevlerden kazandığınız achievement'lar güme gidiyor. İki saat kasıp tüm lair'leri indirdiğiniz bir achievement'ı alamayınca uyuz oluyorsunuz. Bir de, ödüllü achievement'lar var ama ödüllerin hepsinin yeni avatar resmi falan gibi kıytırık şeyler olması hayal kırıklığı yaratıyor. Çok iyi oynayan oyunculara kazandıkları puanlarla yeni harita veya ne bileyim, bonus sinematik falan verilse çok hoş olurdu. Battle.net'in bu konuda Ubisoft'un UPlay'inden ders alması lazım.

BLIZZARD'DAN GÖRMEYE ALIŞIK OLMADIĞIMIZ HAREKETLER

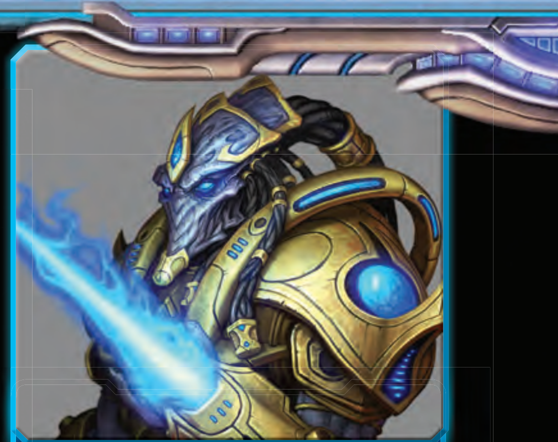
Oyunun betasını yağ gibi akan şekilde oynamış olsanız da, sizi üzecek bir haberim var: WoL'ün tek kişilik senaryosunu oynamak için çok iyi bir bilgisayar gerekiyor. Az sayıda birimin ekranda olduğu ilk bölümlerde bu sorunu yaşamasanız da oyunun sonlarına doğru siz 200 birim, rakibiniz 400 birimle (evet, bilgisayar hâlâ hile yapıyor :) birbirinize daldığınızda takılmalar baş gösteriyor. Nvidia ekran kartım daha ilk bölümde bazı atlamalar, ekran yırtılmaları yaşattıktan sonra ilk bölümün sonundaki büyük patlamada oyun kilitlendi. En son sürücüleri indirip kurduktan sonra çok şükür bir daha kilitlenmedi oyun. >>

MİNİ ZERGLING

7'şer saatlik üç tane Guest Key bulur, StarCraft 2'yi öyle bitiririm.
–Mini Zergling Göker



*Barış Atar'ın Mini Çakal'ına ve Penguen'e sevgiler



MİLLİ SPORLARI TAEKWONDO VE STARCRAFT OLAN BİR ÜLKE

GÜNEY KORE'NİN STARCRAFT ÇILGINLIĞI

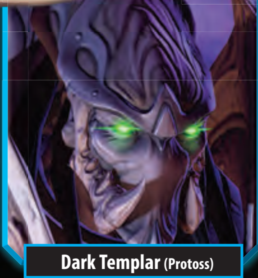
Türkiye'de tüketici elektroniği sektöründe, orta düzey yöneticilik yapan bir Koreli. Ricası üzerine adını yayınlamıyoruz. 34 yaşında bir StarCraft sever. Battle.net'te yaklaşık 2500 galibiyeti ve 1000 mağlubiyeti var. Sekiz yıl önce "Ya oyun ya ben" diyen nişanlısına nişan yüzüğünü atmış. İki sene önce "Hayatta asla yapmayacağım iki şey var. Biri sigarayı bırakmak, diğeri StarCraft 2'yi almak" diyordu. Bu yazıyı yazdığım süreçte StarCraft 2'yi almaya karar verdi.
Koreli bir teknik servis müdürü; Jacky Kim. 33 Yaşında, 8 yaşında bir kız babası, bir StarCraft sever. Battle.net'te yaklaşık 1000 galibiyeti var. Hangi ırkla en iyi oynuyorsun sorusuna ilk iki seferde fark etmez dedikten sonra "Cörkkk" cevabını veriyor. Korelilerin İngilizce konuşurken, Z harfini C olarak telaffuz edebildiklerini hatırlayarak gülümsüyoruz. StarCraft oynarken karısı ve kızı da onu izlemeyi seviyorlar.

Bay Uhm, Güney Kore'de bilişim sektöründe üst düzey yönetici. 42 yaşında. İki oğluyla birlikte zaman geçirmeyi seviyor. Beraber yapmayı en sevdikleri hobi ise StarCraft oynamak. "Cörk ve Protoss" oynamayı seviyor. StarCraft 2'yi tabii ki alacağını, oyun bitince ilk oyuna döneceğini belirtiyor. Nedenini ise basit: "Bizim sporumuz StarCraft".

"NINTENDO BULAMAZLARSA PC OYNASINLAR"

Nielsen/Netratings'e göre Güney Kore halkı, evinde internet bağlantısı olan dünyanın dördüncü büyük nüfusu. 50 milyonluk nüfusun yarısı evinde internet bağlantısına sahip. G. Kore pazarında bugüne dek 200 devasa online oyun yayınlanmış ki bunlardan en popüleri Lineage'ı 150 bin kişi oynuyor. Peki, StarCraft'ı kaç kişi dersiniz: 5 milyon! StarCraft, turnuvaların canlı yayınlandığı bir kablo TV kanalına sahip, milli bir spor G. Kore'de. Bunun yanı sıra okullarda yıllardır bizdeki satranç ve çeşitli spor kulüpleri gibi StarCraft kulüpleri ve okullar arası turnuvalar bulunuyor. Şampiyonlar ülke çapında tanınıyor ve saygı görüyorlar. Peki bir sanal oyun nasıl bu hale geldi?
İkinci Dünya Savaşı sonrası, Kore'nin Japonya'dan ithalatı yasaklamasıyla birlikte sonraki yılların efsane isimleri Nintendo, Sega ve Sony Kore'den uzak kaldı. Bu boşluğu PC oyunları doldurdu. Bunun StarCraft çılgınlığında katkısı olsa da asıl olay doğru zamanda doğru yerde olmakta saklı. 1997 Kore ekonomik krizi sonrası çok sayıda kişi işsiz kaldı. Bu dönemde işsiz kalan çok sayıda orta/üst düzey yönetici birikimlerini gelecek vaat eden internet sektörüne aktarırken, bu girişimcilik ülkedeki online oyun sektörünün de ilk tohumlarını atıyordu. Ve tam bu noktada StarCraft Kore pazarına girdi. StarCraft, işsiz kitlenin tavlası, Battle.net ise kahvehanesi oldu. StarCraft'ın pazara girişinden bir süre sonra internet abone sayısı artışı bir önceki yıla göre %2607 oranında gerçekleşti. Aynı dönemde internet kafe sayısı da patladı. StarCraft ise akıl almaz derecede yaygınlaşarak bir milli spor ve en yaygın hobi haline geldi. - **Göker Nurbeyler**


Archon (Protoss)


Dark Templar (Protoss)


Warp Ray (Protoss)


Hellion (Terran)


Marauder (Terran)

>> Oyunun kurulumunun uzunluğu inanılmaz! 15-20 dakika süren kurulum sırasında ilk Starcraft'taki olayları izlemek bizi bir süre idare etse de, oyuna başlarken hazır olması gereken çay, kola, cips gibi hayati malzemeleri hazırlamak için de zamanımız kalıyor. Lakin aynı sorun bölüm ara yüklemelerinde de sürüyor. En kısası 1,5 dakika süren bölüm aralarında uzun süredir yapmaya fırsat bulamadığım ufak tefek işlerimi hallettim. Oyunun sonlarına doğru iyice abartı bir hal alan bölüm yüklemeleri, son bölüm için 7-8 dakika sürünce iyice kıllanmaya başladım: Aralıksız 8 saattir oyundaydım ve giderek yavaşlaması hayra alamet değildi (oyun içinde menülere tıklayınca bile 10-15 saniye bekletiyordu). Oyundan çıktım (Quit Game'e tıklayıp da 3 dakika bekleyince sinirlenip direkt güç düğmesine dalarak), bilgisayarı başlattım ve tekrar aynı bölüme geri döndüm. Bu kez normal uzunlukta (1,5 dakika) yüklendi oyun. Sanırım oyunda büyük bir hafıza kullanma sorunu (memory leak) var. Uzun süre hiç kapatmadan oynayınca işi biten grafik ve dokuları hafızadan silerek boşaltmadığı için hayvani bir cache dosyası üstünden çalışmaya çalışıyor ve bu takılmalar yaşanıyor. Size tavsiyem, yükleme süreleri abarmaya, oyun içinde takılmalar başladığında oyundan çıkıp bilgisayarı baştan başlatın. Blizzard bu sorunu giderene kadar çekeceğiniz eziyet azalacaktır. Tabii tüm bu hataların en kısa sürede yamalanacağını biliyoruz.



Marine'liğin yan gelip yatma yeri olmadığını göreceğiniz bir görev bu.

TEK KİŞİLİK MODDA TAKTİK ÇEŞİTLİLİK ÇOK DAHA FAZLA VE MUHTEMELEN OYUNUN DENGESİNİ BOZMAMAK İÇİN BU ÇEŞİTLİLİĞİ MULTIPLAYER'A BULAŞTIRMAK İSTEMEMİŞ BLIZZARD

İKİ FARKLI OYUN BİR ARADA

Wings of Liberty ve diğer iki campaign'i ayrı ayrı piyasaya çıkarttığı için Blizzard'a kızsanız da şunu göz ardı etmeyin: Starcraft 2 uzun süredir gördüğüm en bütünlüklü oyun paketi. 15 saat süren tek kişilik senaryodaki birimler, bitmeyen multiplayer kısmının bağımlılık yapıcılığının üstüne bir de oyunda dilediğiniz değişikliği yapabileceğiniz Starcraft 2 Editor'le geliyor. Bu yazıyı yazarken oyun çıkalı daha 5 gün olmasına rağmen (evet, bugün ayın 1'i ve dergi matbaada dönerken ben son saatlerimi yaşıyorum) Starcraft 2 satrancı yapıldı bile.

Hazır bahsi açılmışken, Starcraft 2 Editor neredeyse Photoshop karmaşıklığında bir araç. Bunu kullanarak kendinize basit 1x1 kapışma haritalarından, senaryosu ve seslendirmesi falan olan tam teşekküllü modlara kadar istediğiniz içeriği hazırlayabiliyorsunuz. Hatta daha ileri düzeyde ve takım halinde çalışabilen ekipler kendi grafikleri, mekanikleri olan, SC2'den bambaşka, yepyeni bir oyun bile hazırlayabilirler. Bu editörle hazırlanan içeriklerin, "hevesli oyuncu" sınıfından "yarı profesyonel" basamağına geçmeye niyetli güzel insanlara para kazandırma imkânı da olması nefis bir şey. Battle.net üzerinde açılacak olan (şu anda açık değil) Marketplace bölümünde hazırladığınız modları ve oyunları belirlediğiniz bir fiyattan satabileceksiniz. Tabii Blizzard baba bu satıştan payını alacak. Şu anda Marketplace'in nasıl çalışacağını, her şeyin paralı olup olmayacağını ve satılacak yapımlara Blizzard'ın onayı için yaşanacak süreci bilmiyoruz. Ama Steam'in dijital oyun satışı için başardığı şeyi, Battle.net Marketplace de küçük yapımcılar için başarabilir. İşin ucunda para kazanma imkânı olunca çok daha iyi ürünler çıkacağını düşünüyor ve büyük bir merakla bekliyorum. Farkında mısınız bilmiyorum ama Starcraft 2 bilgisayarımızdan en az 3-4 sene silinmemek üzere kurulmuş durumda.

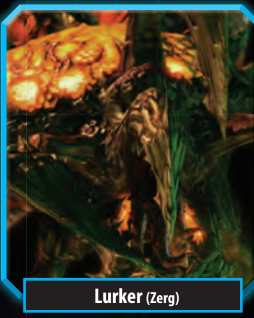
İki farklı oyun dedik ya, senaryo ve multiplayer modundaki birimler, binalar, teknolojiler ve o teknolojileri geliştirme şekliniz arasında büyük farklılıklar var. Multiplayer tarafında birebir standart Starcraft modunda oynarken (mineral ve gaz topla, birim üret, birimlerin upgrade'lerini yap), senaryo modunda 30 farklı birim, bu birimlerin hem oyun içinde hem de Hyperion'da geliştirilebilen özel yetenekleri, ayrıca Protoss ve Zerg araştırma ağaçlarının tamamını dahi tamamlasanız yarısını kullanabildiğiniz başka özel birim ve binalar var. Yani oyunun tek kişilik modunda taktik çeşitlilik çok daha fazla ve muhtemelen oyunun dengesini bozmamak için bu çeşitliliği multiplayer'a bulaştırmak istememiş Blizzard. Şimdiden mutlaka birileri tek kişilik senaryodaki birimleri multiplayer'da kullanabilmek için mod

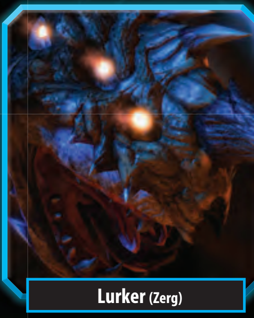
YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN STARCRAFT'TA REZİL OLMAMA ÖNERİLERİ

* Single: Hard zorlukta ve bölümün ortasından sonra, çok paranız olduğunda ve son darbeyi indirmek isterken, üretimle zaman kaybetmeyin. Tüm Merc'leri aynı anda çağırın.
* Multi: Gerekmedikçe üst üste üretim emri vermeyin. Üretim sırasını bekleyen her birim, havada asılı kalan kaynak demektir. O kaynağı hemen o an harcayabileceğiniz bir yer mutlaka vardır.
* Multi: Eğer 2000 mineral, 1000 gazınız biriktiyse, oyunu iyi oynamıyorsunuz demektir. Gelen kaynakları kötü günler için asla saklamayın, o kötü gün üssünüzün kapısına ordu olarak dayanmak üzere olabilir.
* Multi: Bir üretim biriminize (SCV, Drone vs.) tüm haritayı dolaştırıp düşman üssünün yerini hemen bulmanız çok ama çok önemli. Düşmanın ne yaptığını ve nerede olduğunu bilmiyorsanız, kaybettiniz demektir.
* Multi: Protoss oynuyorsanız, düşman üssünü bulduğunuzda gaz kaynağının üstüne kendi binanızı kurarak okkalı bir küfür yiyebilir, gaz üretimini biraz olsun geciktirebilirsiniz.
* Multi: Düşmanın neyle saldıracağını oyunun üçüncü dakikasında bilmeniz gerekir. Eğer düşmanı durduracak en etkili birim kombinasyonunu üretemezseniz ilk saldırı sonunuz olacaktır. Karadan geliyorsa havadan karaya saldıran Banshee gibi birimlere, havadan geliyorsa Missle Turret'lara ağırlık verin.
* Multi: Zerg'ler için güzel bir çoban matı taktiği vereyim size: Bu taktikte Drone üretmeyin, 200 kristal birikir birikmez hemen bir Spawning Pool çıkartın. Bir-iki Drone, bir Overlord çıkartın ve hemen Zergling basın. 6 Zergling olunca düşman üssüne dalın ve ekonomisine dalın. Bu sırada 2 Zergling daha gönderin peşlerinden. Düşmanın ekonomisi acayip zarar görürken, siz Queen ve Roach üretmeye hazır halde 2-0 önde başlarsınız oyuna.


NightHawk (Terran)


Lurker (Zerg)


Lurker (Zerg)


Lurker (Zerg)


Eee… Ben bu sahneyi çeşitli Alien filmlerinden tanıyorum! KAÇIN!

Ne İyi? Ne Kötü?

- + Aslına sadık kalarak bir oyun ancak bu kadar geliştirilebilirdi
- + Oyunun üçe bölünmesi hiç de kötü bir fikir değilmiş
- + Gören gözler için bir detay ziyafeti
- + Taraflar arası denge kusursuz
- - Ah o yükleme süreleri yok mu!

yapmaya başlamıştır. Bu modla yapılan maçlar resmi olmayacağından liglerde yükselmenizi sağlamayacaktır, ama yine de 30'dan fazla birim, tonla yeni bina ve strateji kullanarak çok farklı multiplayer maçlar yapmak zevkli olacak.

Ve son bir güzel mod, betada olmayan bilumum sevgili eski ve yeni Terran birimi senaryo modunda var: Medic, Firebat, Goliath gibi birimler ve birçok bölümde özel yetenekleriyle Hero birimler emrinize amade.

GÖRSELLİK Mİ SORUYORSUNUZ BANA, BİR BLIZZARD OYUNUNDA?

"Blizzard büyüsü" denen bir şey hakikaten var. Başka hiç kimse, hem 12 yıllık tadı yakalayan (ilk tepki: SCV ve kristaller aynı ya!), hem çok modern gözüken (gece görevlerinde birimlerin farları yanıyor, gölgeleri üst üste düşüyor), hem de dudak uçuklatan (Oha! Bu sinematikler oyun içi mi?!) bir oyun yapamazdı. Gözünüzden kaçmaya en müsait, en ufak detaylara bile gösterilen özen yürek parçalıyor. Örneğin herhangi bir yaratığı hangi birimle öldürdüğünüze göre ölüm animasyonlarındaki çeşitlilik inanılmaz: Normal ölüyor, mermiler delik açıyor, yanıyorsa deli gibi sağa sola savruluyor, asitle eriyor, Zealot vurursa ortadan ikiye bölünüyor, Siege Tank vurursa domates gibi patlıyor! Yani ben bir GZS yapımcısı olsam ve bu detay seviyesini görsem moralim bozulur, dükkânı kapatır giderim arkadaş! Ha, bir de oyunda Havoc fizik motoru var, saçılan birimlerin parçaları bir de gerçekçi şekilde saçılıyor. Gel de sıyırma kafayı!

Müzikler ve seslendirmeye gelecek olursak da...

Hiç gelmeden transit geçelim çünkü kendini aşmış sevgili Blizzard bu alanda da. Normal Terran bölümlerinde çalan Fusion tarzı müzikler bile insanı mutlu ederken, ara sahnelerde ve destansı savaşlarda çalan korolar ve orkestrayla kendimden geçtim desem yeridir. Müzik konusundaki tek şikayetim ise müzik kutusunda çalan lisanslı müziklerin alayının Country tarzında olması… Sweet Home Alabama hariç kendime göre müzik bulamadım, yalnız oyunu bitirdikten sonra yeni bir parça açıldı, o da güzeldi. Ayıp Blizzard! İnsan bir iki tane de gariban Blaxis için parça atar araya!

Ana karakterlerin hepsi ilk oyundaki sanatçılar tarafından seslendirilmiş. Ben oyunu oynarken gaza gelip Netbook'unda ilk oyuna başlayan Berkant'tan takip ettiğim kadarıyla, bazı çok önemli diyaloglarda da inanılmaz bir tutarlılık var. Size tavsiyem, eğer imkânınız varsa ilk oyunu en azından Terran'ları bitirecek kadar oynamanız. Arada Starcraft sevenleri hüzünlendirecek çok hoş bir sürpriz yapmış çünkü Blizzard.

SON AMA DEĞİL

Hani bazı oyunlar vardır, onca saat oynamış ama iyi mi yoksa mükemmel mi olduğunu net bir şekilde anlayamamışsınızdır. Bir ara "yaw 2 saattir oynuyorum şu oyunu, bir su içeyim" diye kalkarsınız yerinizden… Beliniz çatırdar, sırtınız isyan eder birden. Gözünüz bulanık bir şekilde, saate takılınca tatlı gerçeği fark edersiniz: Tam 8 saattir aralıksız oynamış ve yerinizden kıpırdamamışsınızdır. İşte bunu yapabilen oyun, mükemmel bir oyundur. Sizi içine hapseder, kaybeder, dış dünyayla ilişkinizi keser. İşte bu Starcraft 2'dir. Ve ben şu anda ben çok mutlu bir Sinan'ım. Çünkü bu eski dostuma yeniden kavuştum ve bir kahve içtikten sonra onunla eve çıkmaya karar verdim.

SC2 ESL'DE!



Konu Starcraft'sa liglerinden bahsetmemek olmaz tabii ki. Uzun senelerdir oyun turnuvalarının bir numaralı ismi olan Starcraft yeni oyunuyla da bu geleneği devam ettirecek, zira oyuncular şimdiden "eee, tek kişilik oyun modunu bitirdik, hani elektronik spor, hani ligler?" demeye başladı bile. Eh, ESL Türkiye'nin böyle bir kitleyi görmezden gelmesi garip olurdu. 16 Ağustos'ta Türkiye'deki ilk ve tek resmi Starcraft 2 turnuvasını gerçekleştiriyor ve ESL Türkiye'de Starcraft 2 ligini açıyoruz!

Amacınız ister sadece eğlenceli vakit geçirmek, isterseniz de profesyonel olarak yarışmak olsun, hiç fark etmez. ESL Türkiye Starcraft 2 liginde hem eğlenceli vakit geçirebilir, hem de liglerin üst sıralarına tırmanarak Türkiye'nin tek resmi Starcraft 2 oluşumunda adınızı altın harflerle yazdırabilirsiniz. Bizimle birlikte geri saymaya hazır mısınız? 16 Ağustos'ta ESL Türkiye'de (www.esl.eu/tr) görüşmek üzere.


Zergling ve Hydralisk'ler Terran üssüne korkunç bir akın düzenliyor. Ama Siege Tank, Marine, Thor ve Marauder'lardan oluşan güçlü savunma dayanabilir. Bir ihtimal.

> **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji > **Yapım:** Blizzard > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (140 TL)
> **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2.6 GHz İşlemci, 1 GB RAM (Vista ve Win7 için 1,5 GB), 126 MB 6600 GT veya 9800 Pro Ekran Kartı, 12 GB sabit disk alanı > **ÖnerilenSistem:** 3 GHz İşlemci, 2 GB RAM, 1 GB grafik kartı
> **Web Sitesi:** http://us.battle.net/sc2/en/launch?ref=/sc2/index

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

12 yıllık bir efsane daha iyi devam ettirilebilir miydi? Bence, hayır.

9.5



YENİ PROTOSS BİRİMLERİ

En Taro Adun!

Starcraft evreninin en gelişmiş teknolojisine sahip olan Protoss ırkı, hareketlilik konusunda ilk Starcraft'a nazaran oldukça gelişmiş durumda. Ana binamız Nexus'dan yapılan Chrono Boost'la uygulandığı binanın çalışma hızını arttırma, ana birimlerin çıktığı Gateway'i Warpgate haline getirip Pylon'ların enerjisi altındaki her bölgeye birimlerini anında ışınlama gibi özellikleriyle daha hızlı, daha tehlikeli bir hale gelmiş.



Stalker

Stalker saldırı hızı düşük olsa da, oldukça hızlı hareket etmesi ve ciddi bir hava savunma gücüne sahip olmasıyla oyunun başında Protoss'a ciddi bir güç veriyor. Zealotlarla beraber kullanıldığında oyun başında dikkate değer bir güç haline gelen Stalker, Marauder ve Immortal gibi birimler karşısında güçsüz duruma düşüyor. Stalker'lar aynı zamanda Reaper gibi oyunun başında oldukça fazla kullanılan birimlere karşı da oldukça güçlü.

Stalker, Twilight Council'den alabileceğiniz Blink özelliğiyle ciddi bir hareket kabiliyetine kavuşuyor: Işınlanma. Doğru kullanımla, düşman bölgesinin savunmasız bölgelerinden rahatlıkla geçebilen Stalker oldukça etkili bir birim olma özelliğini oyunun her yerinde gösteriyor.



Sentry

Sentry, doğru kullanıldığında Protoss'un en tehlikeli birimi. Yüksek Vespene Gas gereksinimi ve düşük hasar seviyesiyle çoğu oyuncu tarafından es geçilen bir birim olmasına rağmen kendine has güçleriyle oyun mekaniklerini kontrol etme gücüne sahip.

Sentry'nin ilk özelliği olan Force Field, katı bir güç alanı oluşturuyor. Bu güç alanı özellikle rampalarda yakın/kısa mesafeli birimleri ordunuzdan uzak tutuyor (tabii sizin menzilli birimlerinizi engellemiyor). Bunun dışında düşman ordusunu istediğiniz gibi bölme ve parçalama yetisine sahip oluyorsunuz. Gerekirse uzaktan saldıran rakipleri menzillerinin dışında tutmak için de kullanabilirsiniz. Yaratıcılığınızla doğru orantıda güçlenen bir özellik anlayacağınız.

Sentry'nin ikinci özelliği oyunun sonuna kadar kullanmanız gereken Guardian Shield. Bu özellik rakibinizin menzilli saldırılarını zayıflatarak birimlerinizin daha uzun süre dayanmasını sağlıyor. Sentry'nin Cybernetics Core ile geliştirebileceğiniz bir başka özelliği de Hallucination. Sentry bu özellikle DT ve Carrier dışında herhangi bir Protoss biriminin bir illüzyonunu yaratıyor. Bu illüzyon saldıramasa da özellikle düşmanı korkutarak geriye çekmek, Phoneix gibi bir birimle düşman üssünde neler döndüğünü görmek ya da düşmanı sahip olduğunuzdan farklı bir ordunuz olduğuna inandırmak için oldukça etkili bir özellik. Görünmezliği etkisiz kılan her şey Hallucination'ı da yok ediyor.



Immortal

Immortal'ın en önemli özelliği Hardened Shield. Bu özellik sayesinde kendisine yapılan 10'dan yüksek her hasarı 10'a indiriyor. Unutulmaması gereken bir nokta, bazı birimlerin saldırı başına birden fazla vuruş yaptığı (örneğin Zealotlar iki bıçaklarıyla da vuruyorlar). Böyle durumlarda tüm saldırı yerine her vuruş ayrı ayrı hesaplanıyor. Immortal'ın güçsüz kaldığı birimler ise, 10'dan az vuran ve hızlı saldıran birimler. Özellikle başlangıç birimlerine karşı Immortal oldukça güçsüz.



Warp Prism

Protoss'un temel taşıma aracı olan Warp Prism, aynı zamanda Warp Gate'lere alternatif bir üretim noktası sağlıyor. Çünkü Warp Prism istendiğinde portatif bir Pylon haline gelebiliyor. Özellikle düşman cephesinin arkasına gönderebileceğiniz bir Warp Prism aracılığıyla, ciddi bir miktarda birimi düşmanınızın beklemediği yerlere indirebilirsiniz.



Phoenix

Protoss'un başlangıç hava birimi olan Phoenix, sadece havadan havaya vurabilen bir birim. Hareket halindeyken de saldırabilen Phoenix, özellikle gruplar halinde kullanıldığında Mutalisk, Viking, Banshee gibi birimlere karşı oldukça etkili.

Phoenix biriminin bir de Gravity Beam adlı özelliği var. Kendisini hareketsiz kılarak rakibini havaya kaldıran bu özellikle, bir grup Phoenix yerdeki bir saldırı gücünü etkisiz hale getirebilir ya da teker teker kaldırıp diğer Phoenix'lerin saldırılarına maruz bırakabilir. Oyun başlarında SCV, Drone veya Probe öldürmede kullanılan bu birimler, daha sonradan oyundaki High Templar gibi ciddi hasar verebilen birimlerin etkisiz hale getirilmesinde de kullanılabiliyor. Çok büyük birimlerin kaldırılamadığını da not düşelim (örneğin Thor ya da Colossus).



Collosus

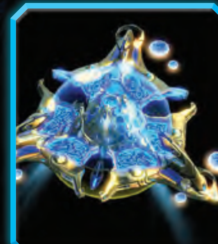
Collosus, Protoss'un en güçlü birimlerinden. Gökdelen gibi dikildiğinden havadan havaya birimlerin saldırısına maruz kalsa da, menzili geniş olduğundan dolayı savaşın içinde kalmadan oldukça fazla hasar verebiliyor. Özellikle hafif yer birimlerine karşı inanılmaz güçlü olan bu birim, bir de yetmezmiş gibi çıkıntı falan demiyor, tırmanıp geçiyor. Böylece Terran'ın kapıları anlamını kaybediyor.

Ancak Colossus'un mesafesini gerçekten kayda değer kılmak için Thermal Lances'in araştırılması lazım. Colossus kullanacaksanız mutlaka yapın.



Void Ray

Void Ray Protoss'un en güçlü hava birimlerinden biri. Silahının zamanla güç toplaması yüzünden ilk saldırıda dikkate değer bir hasar vermeyen Void Ray, sürekli aynı birime saldırarak gücünü kazandığında çoğu temel birimi bir saniyenin altında yok edebilir hale geliyor. Saldırıyı kestikten sonra çok kısa bir süre şarjını koruyor, ancak daha sonra sıfırlanıyor, yani mümkün surette hedeflerin yakın olması işine geliyor. Void Ray özellikle şarjlı halde gruplar ve binalara karşı oldukça etkili olduğunu söyleyebiliriz.



Mothership

Mothership oyuncular tarafından pek kullanılmayan bir birim. Belli bir bölgede bulunan tüm orduları kendine ışınlaması (Mass Recall) ve yine belli bir alana giren tüm birimleri geçici olarak oyundan çıkarmasına (Vortex) ek olarak Mothership'in altındaki hatırı sayılır bir bölgedeki tüm bina ve birimlerin görünmez olduğunu da ekleyelim. Ancak hareket hızının çok düşük olması, saldırılarda etkin olarak kullanılmasını büyük ölçüde zorlaştırıyor.

YENİ TERRAN BİRİMLERİ

Uzayda kimse "N'aber Terran?" dediğinizi duyamaz

İlk oyunda az çok Terran oynadıysanız StarCraft II'de göreceğiniz Terran ırkı size oldukça tanıdık gelecek. Irkın temeli aynı kalmış olsa da, kurcaladıkça göreceğiniz üzere birçok yeni birim ve özellik sayesinde artık çok daha esnek hale gelmiş. Biz birimlere göz atalım, siz de neler değişmiş, hangi birimler eklenmiş, hangileri değişmiş onlara bakadurun:



Marauder

Marine arkadaşlarımızın silahları yetersiz geldiğinde bu arkadaşları devreye sokuyoruz. Özellikle ağır zırhlı düşmanlara (Roach, Stalker, Thor gibi) karşı harikalar yaratsa da hızlı ve kalabalık zerglinle.. öhm, birimlere çok kolay kurban oluyor. Concussive Shot upgrade'i mutlaka yapılmalı. Böylece özellikle yüksek bir konumdaysanız yavaşlattığınız birimler size ulaşana kadar yumuşayıp iyice pelte kıvamında servise hazır hale gelmiş oluyor.



Reaper

Rush seven Terran oyuncularının yeni gözbebeği. Her türlü yükseltiyi rahatlıkla aşmalarını sağlayan jetpackleri sağolsun vur-kaç yapmada üstlerine yok. Çok hızlı olduklarından özellikle oyunun ilk safhalarında rakibin işçilerini taciz edip ekonomisini kırmakta çok başarılılar. Eğer rakibin üssünü savunmasız yakalayabilirseniz binalara karşı da şahane hasar veriyorlar. Ancak fazlasıyla çıtkırıldım olduklarından vurup da kaçamazsanız patlayıp saçılarak ölmek gibi kötü bir huyları var.



Hellion

Terran'ın yeni oyuncaklarından. Oldukça hızlı olmasının yanında üzerine monte edilmiş lav silahı sayesinde düşük seviye birimlerden süper barbekü yapıyor. Hele ki üzerinize doğru gelen kalabalık bir zergling sürüsünün bir grup Hellion tarafından nasıl yakıldığını görünce hayrete düşeceksiniz. Roach gibi ağır zırhlı birimlere rastlarsanız arkanıza bakmadan kaçın ama. Barbekü yaptığınız o birimlerin hesabını fena soruyorlar.



Thor

Arnold Schwarzenegger aksanıyla konuşan bu arkadaşlar Terran'ın ağır toplarından. Hem havaya hem yere karşı oldukça güçlü saldırıları var. 250mm Strike Cannons özelliğini kullanırsanız belli bir alana 500 hasar veriyor ki sırf bu bile ne kadar acımasız olabileceklerinin göstergesi. Bir grup Viking ve Siege Tank'la desteklenmiş bir Thor görürseniz son duanızı etmeye başlayabilirsiniz. Yine de özellikle Thor'unuz tek başınayken hava saldırısına uğramamaya çalışın, çok ağır hareket eden bir birim olduğundan eğer koruması yoksa organize bir hava saldırısı tarafından kolaylıkla indirilebilir.



Viking

Viking, Terran'a eklenen en ilginç birimlerden biri. Assault Mode'da yer birimi olarak yine sadece yer birimlerine saldırabiliyorken, Fighter Mode'a geçtiğinizde içindeki Transformer açığa çıkıyor ve uçağa dönüşerek bu sefer hava birimlerine saldırabiliyor. Özellikle hava birimlerine karşı kalabalık gruplar halinde oldukça etkili olabiliyor. Yer birimlerine karşı da fena sayılmaz. Rakibinizin ne şekilde üzerinize geleceğini bilmiyorsanız bolca üretmekte ve ona göre uygun modu seçmekte yarar var.

Raven

Çoğu kişinin görünce burun kıvırdığı, ama aslında etkili kullanılırsa büyük fark yaratabilecek bir birim Raven. Herhangi bir doğrudan atağa sahip olmasa da görünmez birimleri fark edebilmesi, üzerinize yapılan çoğu saldırıyı durduran Point Defense Drone'u, rakibi taciz etmede çok başarılı olan istediği yere taret bırakabilme özelliği ve rakibi takip edip alan hasarı veren Hunter-Seeker Missiles ile çok başarılı bir destek birimi.



Medivac

Medic yerine eklenen Medivac özellikle piyadelerden oluşan orduların hayat kurtarıcısı. Hem havadan ilerlediği için yer birimlerinizi iyileştirmeye çalışırken ayak bağı olmuyor, hem de eskiden Dropship'in yaptığı taşıma görevini de devraldığı için birimlerinizi bir yerden bir yere rahatlıkla götürmenize (ya da kaçırmanıza) izin veriyor. Oyunun en popüler Terran stratejilerinden birinin de temelini oluşturuyor aynı zamanda. 3M Taktiği adı verilen bu taktikte oyunun başlarında Marauder ve Marine gruplarını destekleyen Medivacler adeta harikalar yaratıyor. Bir de bunca şeyin üstüne Thor taşıyabiliyorlar, daha n'apsınlar yahu? Rakip üssün ortasına Medivac'le Thor bıraktığınızı düşünsenize...

Banshee

Oyunun ilerleyen safhalarında rakibin ekonomisini taciz etmek ve işçilerini öldürmek için mükemmel bir birim. Özellikle Cloak upgrade'i sayesinde etrafta detektör yoksa siz onun işçilerini bir bir öldürürken rakibinizin eli kolu bağlı kalıyor. Ancak sadece yer birimlerine saldırabilen bir hava birimi olduğundan hava birimlerine karşı dikkat etmek gerekiyor. Yoksa rakibin üssünü basayım derken bir grup Void Ray'le karşılaşarak tatsız bir sürpriz yaşayabiliyorsunuz (geride birkaç tane hava birimlerine saldıran ünite tutarsanız rakibi onların üzerine çekip tuzağa düşürebilirsiniz ama).



YENİ ZERG BİRİMLERİ

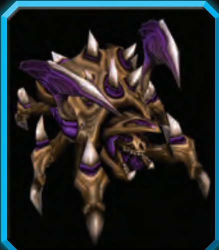
Elektriği nasıl kesebilirler?! Onlar hayvan!

Zerg, SC'nin en "freestayla" ırkıydı, ki SCII'de de bu durum devam ediyor. Genel tavsiye, oyunu henüz öğrenme aşamasındakilerin diğer ırklarla başlamasıdır. Zira her ırkı oynamak ayrı ustalık gerektirse de, Zerg'ün zorluğu iyi bir oyun bilgisi ve oyun gidişatını hissetme yetisi gerektirmesidir. Gelin şöyle bir birimlere bakalım, hangisini nerede kullanacağınıza dair bir fikriniz olsun.



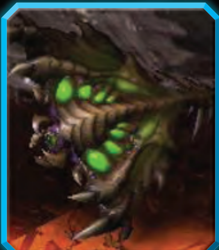
Baneling

Japoncası *Banuringu* (kısaca Banu) olan bu Zergling upgrade'i, özellikle kapanan Terran'lara ve zırhlı yer ordularına karşı en büyük silahınız. Kapısını kapatmış, teknoloji kasan bir Terran, çok fazla orduya sahip olmasa da genelde sizi kapının ardında tutmayı başaracaktır. İşte bu noktada Baneling'ler kapıda patladıktan sonra içeri Zergling'ler girince size rakibin dumanı tutan üssünü yağmalamanın hazzı kalıyor... Çok önemli başka bir özellikleri de yere gömülüyken patlayabilmeleri! Özellikle yer birimlerini çok seven Terran kardeşlerin yollarına döşeyip, ordu size doğru ilerlerken her birini patır patır patlatmak pek keyifli oluyor (grup halinde seçerseniz dikkat edin, kısayola basınca hepsi patlıyor!). Zırhlı birimleri yumuşatmanın yanı sıra, düşük HP'li birimlerin korkulu rüyası, ki bahsettiğim gibi ZvZ oynarken eğer mikronuzu iyi yaparsanız bir Baneling ile yarım düzine Zergling almanız işten değil.



Roach

Fincesi *Rööç* olan bu yeni birim, uzun bir dengeleme sürecinin ardından yerini buldu. Düşük seviye bir birim olarak Roach'un görevi hasar emmek. Zira kendilerinin neredeyse tankla yarışan sağlıkları var ve zırhlılar. Bunun anlamı Marine'leri harcayacakları, ancak zırh delen Marauder'lar tarafından kovalanacakları. Benzer şekilde Zealot'ları kötü döverken Immortal'lar geldiğinde Roach'lara yazık oluyor. Gömüldükleri zaman hızla iyileşiyorlar ve bir upgrade ile hem bu hızı artırıp hem de yer altında yürütebiliyorsunuz –ve bu, çok hain işler yapabileceğiniz anlamına geliyor.



Brood Lord

Çinceye *Bur Ud Lord* diye geçmiş bu kocaman uçan yaratık, oyunun en tehlikeli birimlerinden. Normal saldırı yapmayı kendine yakıştıramayan bu arkadaşlar, saldırdıkları birime etraflarında uçan Broodling'leri fırlatıyorlar. Bu Broodling'ler de ufacık da olsa birer birim oldukları için hem öldürülmeleri gerekiyor ve "aggro" alıyorlar, hem hareketi güçleştiriyorlar, hem de bir yandan saldırıyorlar. Havaya karşı tamamen çaresiz olsalar da, Brood Lord dayanıksız birimleri silip geçerken, daha güçlü birimlere karşı da Zerg ordularına iyi destek oluyor.



Corruptor

Almanca'ya *das Corruptor* diye çevrilen bu uçan birim, sadece hava birimlerine saldırabiliyor. Ancak özellikle Massive (çok iri) birimlere karşı ekstra hasar vermesi ve hedefinin verdiği hasarı düşüren Corruption özelliğiyle hava ordularınızın vazgeçilmezi olmaya aday (reklâm gibi oldu). Zaten fark etmişsinizdir, iki özellik birbirini tamamlıyor. Zırhlı olduklarından dolayı hafif hava birimlerine karşı da etkili olabiliyorlar.

Queen

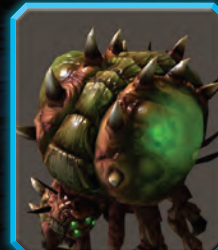
İngilizce'si *Elizabeth* olan bu güzeller güzeli, Zerg'ün tartışmasız kilit birimlerinden. Üç özelliğe sahip ve üçü de çok önemli. İlki ve muhtemelen Zerg makrosunu en çok değiştireni, Larva Inject. Bir Hatchery/Lair/Hive'a uygulandıktan sonra 4 tane larva üreyip patır patır düşüveriyor… Ve işin güzeli, bu sürede Liz'in enerjisi dolmuş oluyor! Bu da larva üretiminizi kat kat artırıyor ki artık eskisi gibi üsse 2-3 Hatch pek dikilmiyor. Zira zaten ekonomi bir Queen'in ürettiğini anca kaldırıyor, ek üsse çıkınca bir Queen de oraya atıyorsunuz ve ayıptır söylemesi cillop gibi oluyor. Bu şahane özellik yetmezmiş gibi, Creep Tumor çıkarabiliyorlar. Bu arkadaş 5-10 saniye içinde görünmez oluyor ve bir CT daha çıkartıyor! Her CT de etrafına creep yayıyor. Yani teorik olarak bir CT ile tüm haritayı creep'le doldurmanız mümkün! Son olarak bir de Transfusion var, seçtiğiniz birim ya da binayı iyileştiriyor. Oyunun başında birden fazla queen yapmak, gittikçe daha çok moda oluyor, özellikle ZvZ dışı oyunlarda. Bir Queen sürekli Larva Inject yaparken, diğeri creep yayıyor ve 2-3 Queen ekonominizi çökertmeye çalışan Banshee ya da Reaper gibi birimlere karşı son derece etkili (birbirlerini iyileştirdiklerini unutmayın). Queen'in en zayıf yönü creep dışında hareket ettiğinde günde 1km hızla gitmesi. Zaten o yüzden bakkala bile giderken creep yaymak istiyorlar.





Infestor

Afrika kabilelerinin *"defiler-yerine-caster-olan"* diye bildiği bu iğrenç böcekler, gömülüyken hareket edebiliyorlar. Yetmiyor, gömülüyken (ya da değilken) Infested Terran yumurtası çıkartıyorlar. Bu yumurtalar birkaç saniye içinde Infested Terran'a dönüşüyor ki bunlara yavaş ama güçlü Marine'ler diyebiliriz, 30 saniye de ömürleri var ve sadece 25 enerji istiyor (bu da 200 enerjili Infestor için anında çıkarılan 8 IT demek). Özelliklerinden bir diğeri, Neural Parasite. Bu özellik sayesinde yakaladıkları birim kontrollerine geçiyor ancak Infestor bu sırada hareket edemiyor. Gerçi bir Thor'u kontrol edip dostlarını katletsem ben de oturur izlerdim herhalde. Son olarak Fungal Growth var. Attığınız alandaki birimleri yere bağlıyor ve hasar veriyor. Eğer rakiplerinizi iyileştiren birisi yoksa bu sırada geri çekilip sonra saldırabilirsiniz.



Overlord/ Overseer

Özel isim olduğu için her dilde aynı olan bu arkadaşlar, Zerg'ün "Supply" birimi. Overlord'lar Lair seviyesinden itibaren aldıkları özellikle, bulundukları alana creep yayabiliyorlar. Ayrıca Detector olan (Overlord'lar Detector değil artık) Overseer'a dönüşebiliyorlar. Overseer Changeling denen varlıktan çıkarabiliyor. Changeling böyle çamur gibi bir şey, görüş alanına giren ilk ırk neyse, onun en temel birimine dönüşüyor ve düşman detection yapmadıkça kendi birimi gibi görüyor (tabii emir falan veremiyor, rengi aynı). Dikkatsiz düşmanları gözetlemek için ideal, hele hele beklenmedik bir yere Nydus Worm çıkaracaksanız. *(Geçen akşam üssüme yolladığın o changelingleri yemedim bu arada, fark etmediysen söyleyeyim. –Can)* Bir de Contaminate olayları var, bu da hedefleri olan binanın üretimini geçici olarak durduruyor.





SEKİZ YILDIR BEKLEDİĞİMİZ "TURN" - ERCE GÜVEN

Disciples 3'ün üzerimde yarattığı etkiyi hâlâ anlayabilmiş değilim. Sanki ikinci oyunu oynadığım kadar büyük hevesle oynamıyorum bu yeni halini ama nedense masaüstümde oynanmayı bekleyen tonla oyunun simgesi dururken, her bulduğum fırsatta elim Disciples 3'ün simgesinin üzerine kayıyor.

Aradan geçen sekiz yıllık sürede içinizdeki Disciples ateşi söndü mü, yoksa yeniden alevlenmek üzere küllerin altına mı gizlendi bunu hepiniz oyunun simgesine çift tıkladıktan sonra öğreneceksiniz. Eğer Disciples 3'ün bende uyandırdığı hissi tanımlamak için birazcık uğraşırsam, bana "ne seninle ne sensiz" ilişkisini yaşatan ender oyunlardan biri olduğunu söyleyebilirim.

İKİ BOYUT MU, O DA NE?

Disciples 3'ün dünyasına girer girmez ilk fark edeceğiniz şey savaşların üçüncü boyuta taşınmış olması. Hoş, son zamanlarda 3D kavramı ekrandan bizi kapacakmış gibi fırlayan düşmanlar, yaratıklar ve bilimum tuhaf şeyle eşdeğer kabul edildiği için "izometrik" görünüm tanımlamasını da kullanabiliriz.

Disciples 3'ün savaşlarında, önceki oyundaki gibi yerinize çakılmak, sadece doğru anda doğru saldırıyı yaparak mücadeleyi kazanmak söz konusu değil. Nispeten geniş bir savaş alanına sahipsiniz artık. Düşmana yaklaşmak ya da olduğunuz yerde kalıp özel güçlerinizi kuşanıp karşı saldırıları beklemek tamamen size kalmış. Baskınlık derecenize göre belirlenen oyun sıralamasını iyi değerlendirmek eskiden olduğundan çok daha önemli. Rakibinizi iyi analiz etmeli, kimin göğüs göğüse savaşacağını, kimin uzaktan canınıza okumayı tercih edeceğini görmeden başarıya ulaşmanız imkânsız.

Ha bir de, her bir saldırı türüne sahip karakterleriniz için savaş alanına yerleştirilmiş stratejik noktalar bulacaksınız bu defa. Üzerlerinde durduklarında savaşçılarınızın düşmanlarına iman gücüyle girişmelerini, okçularınızın yüksekte olmanın avantajını kullanarak hedefi on ikiden vurmalarını, büyücülerinizinse düşmana tam anlamıyla ölüm yağdırmalarını sağlayan özel alanlar bunlar. Tabii bu alanları düşmana kaptırdığınızda ne olacağını söylememe bile gerek yok sanırım. İsteyen deneyip ilk elden tecrübe edebilir.

YOL ARKADAŞLARI

Disciples'ı benim için özel yapan şey senaryo boyunca kumandam altında kalan kahramanlar ve geliştiğini gözlerimle gördüğüm savaşçılarımdır. Heroes'daki gibi 1000 tane Succubus'a ihtiyacınız yoktur Disciples'ta. Emek verip adam ettiğiniz Demon'ınıza gözünüz gibi bakmanız yeter başarıya ulaşmak için. İlk 2-3 senaryoda karakter gelişimlerini tecrübe eder, en sevdiğinize yapışır ve senaryo boyunca aynı düzeni kullanırsınız.


Bazen düşmanın boyutu ya da ne kadar korkunç göründüğünün hiçbir önemi yoktur. Örnekteki arkadaş iki dakika içinde eşşekler cennetini boylayacak mesela.

Disciples 3'te ikinci oyundan farklı olarak 6 değil 8 karaktere kadar çıkabilen ekipler oluşturabiliyorsunuz. Bunu yapmak için kahramanınızın gelişimini uygun şekilde ayarlamak zorundasınız. Oyun burada tam bir RYO karakter gelişimi şemasını benimsiyor. Dünya üzerindeki keşifleriniz ve savaşlarda kazanacağınız zaferlerle deneyim elde ediyor ve bunu karakterinize yansıtıyorsunuz. Kahramanınız fiziksel ve zihinsel olarak gelişmesinin yanında sürekli olarak ek özellikler kazanıyor. Daha fazla karaktere hükmetmenin sırrı da liderlik becerisinden geçiyor elbette.

Oyuna bir RYO havası kazandıran bir diğer unsur da hakladığınız düşmanlardan elde ettiğiniz ganimetler. Kahramanlarınızın üstünü başını bu ganimetlerle kuşattıkça daha güçlü ve yenilmez olduğunuzu hissediyor ve bu gazla girdiğiniz ilk savaşı kaybediyorsunuz. İşte bu yüzden süper bir RYO havası olmuş oyunda.





1- Uygun birimleri uygun "özel" noktalara yerleştirmeniz stratejik açıdan çok önemli.

2- Oyun dünyası son derece renkli ve görsel açıdan tatmin edici.

ŞEHRİMİZİ KURALIM

Seriyi oynayanlar bilir; Disciples'ta sıra size her geldiğinde kentinize bir şeyler inşa edebilirsiniz. Aslında etmek zorundasınızdır çünkü karakterlerinizi başka türlü geliştiremezsiniz. Bu konudaki en zor işse örneğin büyücülerinizin ne olacağına karar vermektir. Oyun bazı durumlarda size 3-4 farklı "oyun sonu" seçeneği sunabilir. Ve ne yazık ki bu karakterlerin her birini test etmeden en çok hangisini seveceğinize ve hangisinin en çok yararı sağlayacağına karar veremezsiniz. Yani senaryonun yarısını en uygun takım formasyonunu arayarak geçirmeniz son derece olası. Bu durum çeşitli ekip düzenleriyle farklı oyun deneyimi yaşatması açısından iyi bir şey aslında, ama ideal ekibinizi bulduktan sonra "ulan keşke bu düzeni daha önce kursaydım" dedirtmiyor da değil hani.

Tabii olayımız sadece yeni binalar kurarak ekibimizin gelişimini sağlamakla sınırlı değil. Bir de dünya haritasında kullanabileceğimiz büyülerimiz var. Bu büyüleri elde etmek için önce bir büyü kulesi kuruyor (yine bina kurduk yahu) ve ondan sonra gerekli materyalleri biriktirmeye başlıyoruz. Her oyunun olmazsa olmazı "altın" dışında taş, toprak, su ve ateş türündeki materyallere ve büyü güçlerine ihtiyaç duyuyoruz. Bu materyaller ve güçler genellikle güçlü bir düşman tarafından korunuyor. Bu düşmanları alt ettikten sonra ilgili araziye bayrağımızı dikiyor ve bu materyaller üzerinden hak iddia ediyoruz. Oyun sıramız her geldiğinde elimizde tuttuğumuz bu kaynaklar bize belli miktarda materyal aktarıyor. Ayrıca oyun dünyasında dolaşırken de bu materyallerden üç beş bir şey toplama şansına sahipsiniz.

PEKİ KİMLER VAR?

Serinin üçüncü oyunu, genişleme paketi kokusuyla çıktı karşımıza açıkçası. Senaryo ekranına girer girmez "Nerede lan benim yaşayan ölülerim, hanimiş cücelerim" demek geliyor insanın içinden fakat ne yazık ki oyunda sadece üç ırkı kontrol edebiliyoruz. Senaryo ekranında insanlar, lanetliler ya da elfler sıra gözetmeksizin seçilebiliyor olsa da senaryonun ilerleyişine önem verenler önce insanları sonra lanetlileri ve son olarak da elfleri seçmeli.

Senaryonun tam göbeğinde göklerden gelen bir "varlık" var. Varlık diyorum çünkü oyunun sonuna kadar nedir, neye hizmet eder anlamıyorsunuz, ki bu çok iyi bir şey. Sizi sürekli diken üstünde tutuyor. Tam "hah tamam, bu varlık şudur kesin" diyorsunuz, oyun sizi ters köşeye yatırıveriyor. Düşüncelerinizin yanlış olduğunu yavaş yavaş hissettiriyor ve beklenmeyen bir anda "al sana" nidasıyla yüzünüze patlatıveriyor.

HABERLER İYİ AMA KÖTÜ

Her zaman daha fazla Disciples iyidir. Sekiz yıl sonra çıkmış olsa da iyidir, izometrik yapıya geçmiş olsa da iyidir. Sadece üç değil, tüm ırklar olsaydı fena mı olurdu? Tabii ki de olmazdı. Tamam, adamlar genişleme paketiyle falan bu ırkları oyuna katarlar ama sekiz yıl yahu! Bin yıldır oyun üzerinde çalışmalarına rağmen Rus sürümünde hata manyağı ettiler oyunu. Zavallı Rusları paralarıyla rezil ettiler, beta tester muamelesi yaptılar resmen. Sonunda 2010 yılının ortasında 1.06 sürümüyle çıktılar karşımıza. Ama ne yazık ki oyunda hâlâ hatalar mevcut ve bunların giderilmesi için dört gözle bekliyoruz.

Dediğim gibi Disciples 3 en azından bir genişleme paketinden sonra daha "tam" bir oyun haline gelecek. Ama şu anki haliyle de oldukça tatmin edici. Hele bir de sinematik kamerayı kapatır, animasyonları da "cooook hızlı" moduna getirirseniz savaşların tadından yenmez havası ve "dur şu sandığa da bakayım, şu yaratığı da keseyim" mantığıyla uzun zaman idare edebilirsiniz.

> Tür: Sıra Tabanlı Strateji > Yapım: .DAT > Türkiye Dağıtıcısı: Tiglon (79 TL) > Yaş Sınırı: 10+
> Minimum Sistem: 2.0GHz işlemci, 512MB RAM, ATI X1900 ya da GF6800 ekran kartı
> Önerilen Sistem: 3.0GHz C2Q işlemci, 4GB RAM, ATI HD 3850 ya da GF8800GTS ekran kartı



Ele geçirdiğiniz topraklarda yarattığınız etkiyi hemen görebiliyorsunuz.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Daha fazla Disciples
+ Senaryo oldukça iyi
+ RYO havası iyi yakalanmış
+ Karakter gelişimleri tatmin edici

- Sadece 3 oynanabilir ırk var
- Can sıkan bazı hatalar

Sinematik kamerayı kullanmak oyun deneyiminizi daha renkli hala getirebilir ama stratejik açıdan herhangi bir avantaj sağlamaz.



Disciples 3'te büyük ölçekteki savaşlara her zaman hazırlıklı olmalısınız. Özellikle de senaryoların sonlarına doğru.

DISCIPLES 3 BİR GENİŞLEME PAKETİNDEN SONRA "TAM" BİR OYUN HALİNE GELECEK

SON KARAR

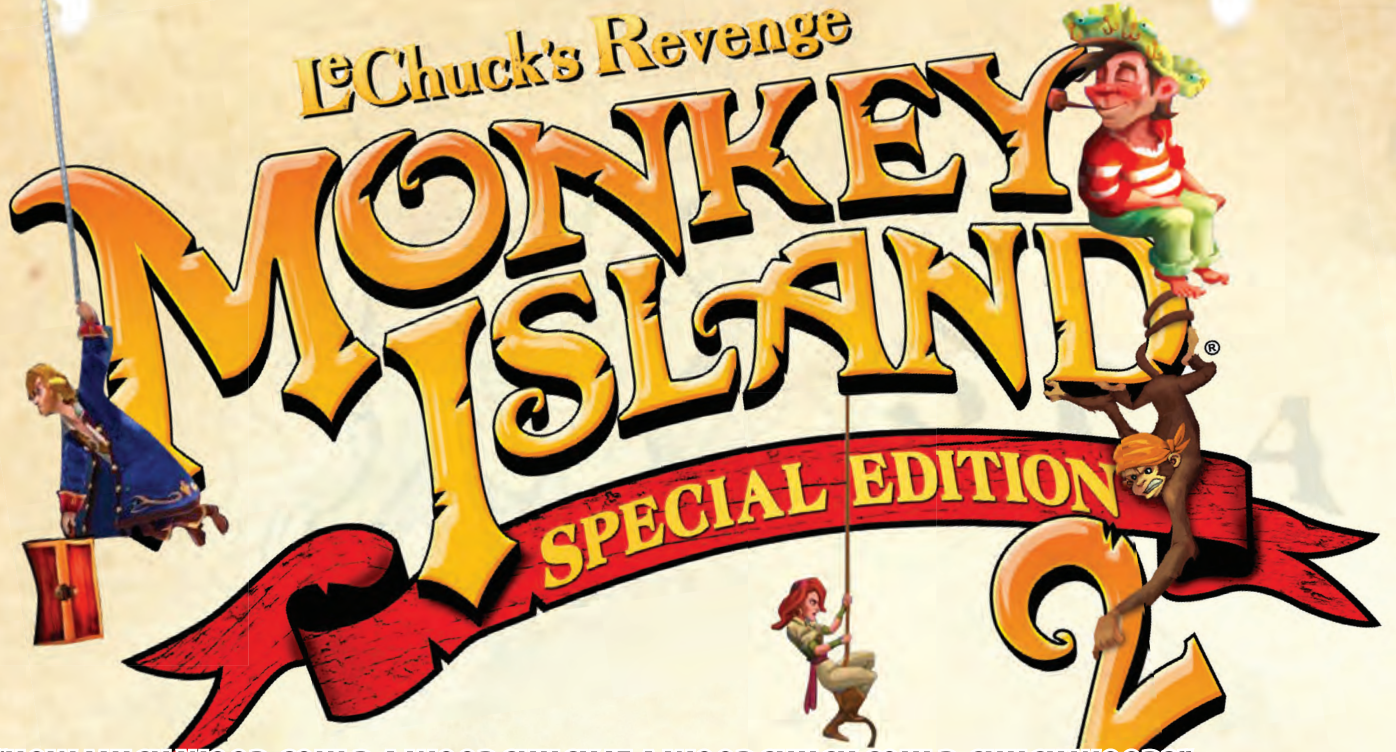
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ben çok Bethrezen'in uğruna hayatımı adadım. Siz de pek geç kalmayın bence.

8.0

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





"HOW MUCH WOOD COULD A WOODCHUCK IF A WOODCHUCK COULD CHUCK WOOD?" - CAN ARABACI

Geçtiğimiz sene Secret of Monkey Island yenilenmiş şekilde karşımıza çıktığında yaşadığım heyecanı ve mutluluğu unutamıyorum. Monkey Island serisi favori oyunlarım listesinde hep en üst sıralarda olduğundan ben ve benim gibiler için büyük bir nimetti bu. Sanki ilk defa oynuyormuşum gibi, oturduğum sandalyeden düşe düşe gülerek tekrar bitirdim Secret of Monkey Island'ı. İlk kurduğum cümle "Ah keşke LeChuck's Revenge'i de böyle baştan yapsalar" olmuştu. Başka bir şey istesem olacakmış demek ki (yapımcıları voodoo bebekleriyle tehdit etmedim yani, öyle bir şey duyarsanız doğru değil)...

Guybrush'ın geri dönüşü bu sefer pek bir havalı (her anlamda). İlk oyunda LeChuck'a karşı kazandığı zaferden sonra şan ve şöhret bakımından büyük bir sıçrama yaşamış olsa da, karşılaştığı kişiler gördükleri bu şapşal korsanın LeChuck'ın katili olduğuna inanmakta zorlanıyor tabii. Cepleri altın dolu bir şekilde Scabb adasına gelen kudretli korsanımız™, daha iki adım atmışken fazla yüklerinden de "kurtarılınca" oyuna her zamanki o çulsuz ve gönüllerin kaybedeni Guybrush halimizle başlıyoruz. Ancak bütün servetini çapulcu bir korsana kaptırmak kahramanımızın çok da umrunda değil. Çünkü onun çok daha büyük idealleri ve hedefleri var. Çünkü o efsanevi hazine Big Whoop'u bulduğu zaman şu ankiyle (ya da az öncekiyle) kıyaslanamayacak kadar büyük bir şöhret ve zenginlik kazanacak!.. Ya da kazanacak mı?

"I am selling these fine leather jackets!"

Scabb adasında başlayan serüvenimiz, kahramanımızı üç ayrı adaya daha sürüklüyor. LeChuck'un eski sağ kolu korsan Largo'nun Scabb adasına koyduğu ambargoyu kaldırdıktan sonra kiraladığımız gemiyle Phatt, Booty ve Scabb adaları arasında bolca mekik dokurken en sonunda da kendimizi Big Whoop'un gömülü olduğu "gizemli" adada buluyoruz. Ama tabii Big Whoop'un tam yerini bulmak için öncelikle dört parçaya ayrılmış haritaya sahip olmalıyız. Ve evet doğru tahmin ettiniz, haritanın dört parçası da apayrı yerlere dağılmış durumda. Dört parçayı da elde etmeye çalışırken absürdlük sınırlarını zorlayan türlü türlü bulmacayı çözüp adadan adaya koşmaya hazırlayın yani kendinizi. Ama zaten Monkey Island'ın özü de bu değil mi? Alabildiğine absürd, bir o kadar komik ve bir korsan (en şapşal olanından hem de) hikâyesinden bekleyebileceğiniz her şey var içinde... En güzel yanıysa 20 sene önce mükemmel şekilde çalışan bu formül hâlâ aynı şekilde işlemeye devam ediyor. "Zamanın eskitemedikleri" dedikleri böyle bir şey olsa gerek.

Neyse, biz yine hikâyeye dönelim. Guybrush bu haritaların peşinde koşuştururken düşmanlarının da eli boş durmuyor. En önemlisi Guybrush'ın yine şapşallık yaptığı bir olay sonucunda ezeli düşmanı hayalet (pardon, zombi) Korsan LeChuck geri dönüyor ki hem önceki oyunun intikamını almak, hem de Guybrush'ın Big Whoop'u bulmasını engellemek konusunda oldukça kararlı kendisi. Siz haritaların parçalarını topladıkça LeChuck da giderek daha fazla delleniyor ve sonunda şeytani planını devreye sokuyor!

Auido Commentary Modu

Lucas Arts ne yapmış etmiş, Monkey Island serisinin üç büyük ismini alıp tekrar bir araya getirmiş. Bu da yetmezmiş gibi bir de üçüne oyundaki sahneleri yorumlatıp o sahneleri tasarlarken neler düşündüklerini anlatmalarını sağlamış. Peki kim bu üç büyük isim? Serinin yaratıcısı Ron Gilbert ve oyunun her aşamasında ona yardım eden Dave Grossman ile Tim Schafer. Monkey Island 2'yi ezbere biliyor olabilirsiniz ama bu üçlünün oyun hakkındaki yorumlarını dinlerken bilmediğiniz pek çok şey öğreneceğinize de emin olun. Eğer bir sahnede sol üst köşede "Press A for Audio Commentary" yazısını görürseniz "A" tuşuna basarak Commentary Mode'u açmayı sakın ihmal etmeyin. Tek kötü yanı, Commentary Mode'a geçtiğinizde oyun durmadığı için arkada oynayan sahneyi kaçırabiliyorsunuz bazen.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Espriler 20 yıl sonra bile hâlâ güldürüyor
+ Grafikler tam Monkey 3 tadında
+ Seslendirmeler çok başarılı
+ Müzikler şahane
+ Her şey desek kısaca?

- Belki Audio Commentary sırasında oyunun durmaması sayılabilir. Belki ama...

Monkey Island'ın absürdlüğüne bazen diyecek söz kalmıyor sahiden.

Monkey Island 2'nin Sonunda Neler oldu?

UYARI! AZ SONRA OKUYACAKLARINIZ OYUNUN SONUYLA İLGİLİ BİLGİLER İÇERMEKTEDİR!

Oyunu nihayet bitirdiniz ya da zaten çok önceden bitirmiştiniz ancak son sahneden hiçbir şey anlamadınız mı? Merak etmeyin, yalnız değilsiniz. Zira yıllardır her türlü oyun forumunda oyunun sonunu farklı şekillerde yorumlayan birçok kişi var. Her ne kadar oyunun yapımcıları Audio Commentary modunda oyunun sonunun çok derin anlamlar içerdiğini, fibonacci sayılarına ve daha birçok bilimsel formüle dayandığını iddia etse de, bu adamların ne kadar muzır olduğunu bildiğimizden en olası olduğunu düşündüğümüz 2 teoriye yer vereceğiz.

Teori 1

Guybrush ve Chuckie gerçekten de kardeşler. Ve Big Whoop da aslında bu iki kardeşin oyun oynadığı bir karnaval. Yani aslında bizim oynadığımız her şey Guybrush'ın hayalinin ürünü. Oyunun sonlarına doğru 20. yüzyıla ait bir sürü eşya görmemiz ve Guybrush'ın yine sonlara doğru gördüğü her şeye heyecanlı bir çocuk edasıyla "Nice!" deyişi bu teoriyi biraz destekliyor. LeChuck's Revenge'in Ron Gilbert'ın yaptığı son Monkey Island oyunu olduğunu da düşünürsek seriyi bu şekilde bitirmeye karar vermiş olma ihtimali de yok değil hani.

Teori 2

Benim asıl aklıma yatan teori ise yaşanan her şeyin aslında gerçekten olduğu ve Guybrush'ın LeChuck'ın maskesini çıkartırken bir voodoo büyüsü altına girdiği üzerine. Son sahnede Big Whoop'u terk ederlerken LeChuck'ın gözlerinin parlaması, Credits'in ortasında Elaine'in Guybrush'ın düştüğü çukurun başında bekleyip Guybrush'ı merak etmesi ve Curse of Monkey Island'da da bu teoriyi destekleyecek şeyler olması oyun tarafından kabul edilen asıl teorinin de bu olduğuna işaret ediyor.

Yine de Ron Gilbert ve takımı bu sonu tasarlarken ne düşünüyordu, tam olarak bilemiyoruz. Monkey Island üçlüsü aradan 19 yıl geçmesine rağmen bu konuda hâlâ üstü kapalı konuştuğuna göre bize ancak böyle teori üretmek kalıyor. Peki ya sizce hangisi doğru olan?



Hanimiş benim Outro'm?

Orijinal Monkey Island 2'yi zamanında oynayıp bitirmişler el kaldırsın! Oyunu bitirdikten sonra Credits'in sonuna kadar izlediniz değil mi? Şimdi biraz hafızanızı zorlayın, Credits'ten sonra "Şimdi bilgisayarınızı kapatabilirsiniz" ile başlayan bir kısım daha vardı, hatırladınız mı? Hah, işte o kısım maalesef ki oyunun Special Edition'ında bulunmuyor. Çok da önemli olmasa da eğlenceli olan bu kısmı merak eden varsa diye linkini sizin için bulduk, ayağınıza getirdik. Hizmette sınır tanımıyoruz gördüğünüz gibi! **http://tinyurl.com/mi2seoutro**

Buraya kadar neredeyse 20 yıllık Monkey Island 2'de olandan farklı bir şey söylemedim fark ettiyseniz. Ancak LeChuck's Revenge'i ilk defa oynayacak olanlar için bu kadar ön hazırlık yeter, gelin şimdi bir de Special Edition'ın oyuna kattıklarına bakalım.

"I can hold my breath for ten minutes!"

Dergiyi gözünüze doğru yaklaştırın biraz. Yaklaştırın yaklaştırın, korkmayın. Ne görüyorsunuz? Hayır, sayfanın ortasındaki kahve lekesini demiyorum, ekran görüntülerini kastediyorum. Evet, yanlış görmüyorsunuz, el çizimi arkaplanlar ve 3 boyutlu karakterlerle yine mükemmel bir Monkey Island 2 havası yakalanmış oyunun grafiklerinde. Üstelik ilk Special Edition'dan daha da hoş gözüküyorlar göze. Eğer oynarken herhangi bir anda F1'e basıp orjinal versiyonuyla yeni versiyonu arasında geçiş yaparsanız detaylara gösterilen özene ve orijinale sadık kalmak konusundaki başarıya hayran olmamanız imkânsız. İlkinde olmayıp bunda olan bir diğer güzellik de oyuna eklenmiş muhteşem seslendirmeleri isterseniz orijinal versiyonda da duyabiliyor oluşunuz (eğer yine de orijinal versiyonda sesleri kapatmak isterseniz Options'ta bunun için de bir ayar mevcut).

İlk Special Edition'dan bu yana gelişme gösteren başka şeyler de var. Secret of the Monkey Island SE'de kontrol şeması orjinaline büyük ölçüde sadık olsa da günümüze göre biraz zahmetliydi açıkçası. Bu sefer kontrollerin kullanımı çok daha kolay hale gelmiş. Farenin sağ ve sol tuşuna aynı anda basılı tutarak etkileşime gireceğiniz nesneleri görüyorsunuz. Sol tık sizi nesnenin yanına götürürken, sağ tıka basılı tutmanız o nesneyle girebileceğiniz etkileşimleri gösteriyor. Orta fare tuşu ise envanter ekranınızı açıyor. Ve tüm bilmeniz gereken bu kadar...

...Ta ki oyunun o muzip bulmacalarından birinde takılana kadar. İşte bu noktada da "H" tuşunun önemi ortaya çıkıyor. İlk oyuna ek olarak getirilen ipucu sistemi de iyi yönde geliştirilmiş. Eskiden takıldığınız yerde bazen anlaşılması güç ipuçları veren bu sistem, artık "H"ye birkaç kere bastığınızda "Şuradan şunu al, bunun üzerinde kullan" diye tam olarak ne yapmanız gerektiğini açıkça anlatıyor. Eğer çok takılırsanız kullanmakta yarar var, ancak benim tavsiyem çok sıkışmadığınız sürece bulmacaları kendiniz çözmeye çalışmanız. Zaten Monkey Island mantığını bir kere kaptınız mı en olmayacak nesneleri birbiriyle birleştirmeye çalışıp en saçma yerlerde kullanarak "H" tuşunun yardımına çok da ihtiyaç duymadan oyunu götürebilir hale geleceksiniz.

Hadi bu zamana kadar bir şekilde hiç Monkey Island oynamadan geldiniz diyelim. "Oyun çok eski, piksel piksel çekemiyorum öyle" bahaneleriniz de bir yere kadar geçerliydi belki. Ama artık bahaneniz kalmadı. O yüzden hemen şimdi (eğer hâlâ oynamadıysanız) önce ilk oyunun, sonra ikinci oyunun Special Edition'larını derhal temin edip oynamaya başlıyorsunuz. Hatta onları bitirdikten sonra günümüz sistemlerinde sorun çıkartmayan bir Monkey Island 3'ün tekrar piyasaya sürülmesi ve Tales of Monkey Island'ın devamının yapılması için dua etmeye başlıyorsunuz. Hayır hayır, tehdit falan etmiyorum ve elimdeki voodoo bebeğinin sizinle bir alakası yok. Ama yine de, eğer dediklerimi yapmazsanız şu elimdeki bebeğin bacaklarını (sırf meraktan) koparmayı deneyebilirim...



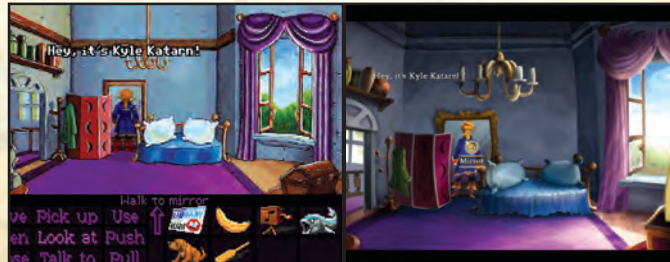
Anlatıcısı bile böyle olunca oyundan ne beklemek gerektiğini tahmin ediyor insan...





1- Bu dansı ve şarkıyı iyi ezberleyin, ileride lazım olacak!

2- Bu sahnedeki iki Guybrush'ı bulun. (Ve bir tanesinin neden pembe bir elbise giydiğini sormayın.)



Tek bir tuşa basarak bu iki görünüm arasında anında gidip gelmek mümkün.

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Lucas Arts > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 3.0 GHz işlemci, 256MB RAM, Shader Model 2.0 destekli 128MB ekran kartı, 2.5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 3,0GHz işlemci, 512MB RAM, Shader Model 2.0 destekli 512MB ekran kartı, 2.5GB sabit disk alanı
> **Web Sitesi:** http://www.lucasarts.com/games/monkeyisland2/

SONKARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Hayatınızda oynayabileceğiniz en komik, en eğlenceli oyunlardan birini kaçırıyorsunuz, oynasanıza!

9.5





1- Eğer bir dwarfsanız topu göğe doğru kaldırmanız dwarf olmayanlara pek bir şey ifade etmiyor.

2- Fındık faresi gibi Chaos'un bacakları arasında dolanmak kadar güzeli yok. Kafaya boynuzu yerseniz o ayrı tabi,.





BLOOD BOWL DARK ELVES EDITION

SALDIRIN ASLANLARIM! DUR BEN DE VURAYIM! HAKEME DE VURUN!

- KAAN ALKIN

Spor ve centilmenlik kelimeleri sık sık yanayana kullanılsa da aslında hepimiz azıcık hızlı, azıcık sert olsun isteriz yaptığımız spor. Tabii kendi adıma konuştuğumun ben de farkındayım. Yaptığım sporlardan da belli zaten bu konudaki zevkim. Fakat Blood Bowl'un güzelliğiyse sadece sert bir spor olmasından kaynaklanmıyor. BB Warhammer evrenini temel almasından dolayı, sporla alakalı olsun olmasın, sevecek bir sürü şey var oyunda.

BB'nin görsellerine baktığında insan, Speed Ball vari bir oyun bekliyor açıkçası. Oyunun başına oturduğunuzdaysa beklentilerinizle hiç mi hiç örtüşmeyen bir oyunla karşılaşıyorsunuz. Zira hem sıra tabanlı, hem de gerçek zamanlı oynayabildiğiniz Blood Bowl, en vahşi düşlerinizi gerçekleştirmeye çalışıyor. Chaos'la dwarfları birbirine sokmak zaten olabildiğince eğlenceli. Bunu tek kişilik ligler, çok oyunculu ligler halinde ve bir spor olarak sununca işin keyfi biraz daha artıyor. Oyunda seçebileceğiniz dokuz farklı ırk yer alıyor. Maçlar Amerikan futbolu kurallarıyla oynanıyor… Eee, yerseniz tabii. Amaç topu alıp rakip sahanın sonuna kadar taşımak. Elbette ki söylendiği kadar kolay gerçekleştirilemiyor bu eylem.





1- Warhammer everninde elbette birden fazla turnuva, birden fazla şampiyona, birden fazla saha var. Yeşil sahalar başlarda gözümüzü gönlümüzü açarken, zemini alev alev yanan sahalar… Öyle sakat bir dünya işte.

2- Serpil'in Bücürleri Orclara karşı. Ya da diğer bir değişle Dorks vs Orcs

TOP GEÇER LIZARD GEÇMEZ

Dikenli bir topu kucaklayıp koşmak eminim ki yeteri kadar can yakıyordur. Topla beraber koştururken rakip takımın yaratıklarının (oyuncularının) size kafa göz giriyor olması, "acı var zevk var"dan yola çıkarsak, oyundan aldığınız zevki katbekat arttırıyor. Anlatmayı da beceremiyorum gerçi… Her ne kadar BB kulağa harala gürele bir oyunmuş gibi gelse de, topu kapıp önünüze gelene bir tekme attığınız bir oyun hiç değil. Ciddi ciddi taktik yapmanız gerekiyor. Hakem, seyirci, ponpon kızlar, maç öncesinde sağa sola dağıttığınız rüşvetler vb. birçok şey oyunun gidişatını değiştirebiliyor. Liglerde takımınızın değerini arttırıp oyuncu sayınızı arttırmak, tek tek tüm oyuncuların üstünü başını adam etmeniz gibi durumlar da söz konusu. Seviye atlayan oyuncularınızın yeni özelliklerini belirlerken de dikkatli olmanız gerekiyor.

Kanlı bir aksiyon oyunundan çok, ağır bir taktik oyunu BB anlayacağınız. Öğrenme eğrisi bir hayli uzun ve zahmetli hatta. Maçlardan oyunun ilk dakikalarından itibaren zevk alacağınız garanti ancak ne yaptığınızı bilerek oynamaya başlamanız temiz birkaç gününüzü alıyor. Oyunun yanında gelen kalınca strateji rehberini görünce zaten kavrıyorsunuz durumun ağırlığını. Yer dar ve detay çok fazla.

GERİ DÖRTLÜDE KAOS

Öğrenme eğrisini bir kenarından tırtıklarken canım bir kez olsun sıkılmadı işin güzel yanı. Oyungezer takımını yaratıp ırk olarak Dwarfları seçtim. Takım logosunu belirlerken bir süre kararsız kaldıktan sonra Serpil'in "S"ini görünce işte budur dedim. Takıma bir bakışıyla gerekli motivasyonu sağlayacağından emindim. Irk Dwarf olunca pon pon kızlar da bira fıçıları üstünde dans eden dwarflar oluverdiler. Chaos'un pon ponları zombi falan ama hatundu en azından. Hakeme yedirecek param olmadığı için -ki bu maç öncesinde karşımıza çıkan birçok opsiyondan biri- maçı biraz hakemin insafına bırakmış oldum. Rakip takımın ileri oyuncularından birine az miktarda para yedirmeyi başardım ancak tüm sahayı dolduracak kadar oyuncu yoktu yine de elimde. Chaos ırkından bir takıma karşı ilk maçımdan yüzümün akıyla çıkmayı planlıyordum ancak adam eksikliğimi iyi kullandı şerefsizler. Orta oyuncularım ilk devreyi baygın geçirdi. (Bu arada oyun durduğunda çıkan isyanda, taraftarlar falan coşup kafa göz girebiliyor oyunculara.) İki oyuncum daha baygın olunca maçın akıbeti de belli oldu. Oyuncuların sahada dayak yemesi, sakatlanması, ölmesi gayet olağan şeyler. Hatta saha kenarında sakatlanan oyuncularınızın dinlenmesi için bir ağıl, ölenler için küçük bir mezarlık da mevcut.

DELİKANLI TARAFTAR MEZARA GİRSİN!

Blood Bowl olabildiğince eğlenceli, küçük detaylara önem veren ve bu küçük detaylarla yüzünüzü güldürmeyi bilen, başarılı bir taktik oyunu. Ciddi bir online topluluğa da sahip. Oyunun canınızı sıkacak üç tane ciddi eksisi var. Birincisi yukarıda bahsettiğim gibi öğrenme eğrisinin çok uzun olması. İkincisi optimizasyon sorunları, uzun ara yüklemeler. En büyük ve en sinir bozucu eksisiyse "şans" faktörünün oyun üzerindeki ağır etkisi. Yani kendinizi ne kadar geliştirirseniz geliştirin, şansınız tersine döndü mü bir daha geri çeviremiyorsunuz. Eğlenmenize engel mi? Oyuncuya göre değişir. Ben zevkle oynamaya devam ediyorum. Maç spikerlerini FIFA'ya bekliyorum hatta.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Strateji, yok yok aksiyon, amaaan, spor oyunundan beklediğiniz her şeyi burada bulabilirsiniz.

7.9



> **Tür:** Spor > **Yapım:** Cyanide Studio > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** Intel PentiumD 2.4GHz / AthlonXP 2400+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6600 / ATI Radeon X1350 ekran kartı, 3GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon64 X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3850 ekran kartı, 3GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.bloodbowl-game.com





İLGİNÇ SPORLAR

TOPSUZ ALANA HOŞ GELDİNİZ - KAAN ALKIN

Blood Bowl, Speed Ball gibi oyunlara bakıp insanların kafası nelere çalışıyor gibi düşünebilirsiniz. Oyun dünyasında kalan bu sporlar, aslında gerçek dünyadakilerin eline su bile dökemiyor. İnsanoğlu birbirinden saçma sporlara merak salmaktan, her gün daha bir gariplerini icat etmekten geri kalmıyor.

MAN VS. HORSE
1980 yılında Gallerde Llanwrtyd Wells kasabasının arazi sahiplerinden biri, iki köylünün "atlar mı insanlar mı" konulu gereksiz tartışmasına kulak misafiri olur. Bunun üzerine atlı ve yayan insanların yarışacağı bir maraton düzenler. Ülkeyi bir uçtan bir uca atlılardan daha hızlı geçmeye çalışan bir dünya insan tam 30 yıldır koşturmaya devam ediyor.

CHEESE ROLLING
Coopers Hill, Gloucestershire kısa aralıklarla başka bir çılgınlığa sahne oluyor. Kuralları daha basit bir spor olamaz zaten. Double Gloucester Kaşarı tepeden aşağı yuvarlanıyor. Tam bir saniye sonra yarışmacılar kovalamaya başlıyor. Tepeden aşağı inerken kaşarın hızı saatte 112km'ye kadar çıkabiliyor. Kaşardan daha hızlı yuvarlanıp kaşarı yakalamayı başaranlar, kaşarı kazanıyorlar. 1997 yılında tepeden aşağı yuvarlanan kaşar aniden yön değiştirip izleycileri yaralamış. Yani tek tehlikemiz tepeden aşağıya doğru koşuyor olmak değil. Daha fazla bilgi için www.cheese-rolling.co.uk

ZORBING
At ya da kaşar peşinde koşturmaktan biraz daha aklı başında, bir yandan da bir hayli uçuk bir spor Zorbing. 1994 yılında Dwayne Van Der Sluis ve Andrew Akers tarafından icat edilen ve ismine Zorb denilen naylon kürelerle tepelerden yuvarlanmak diye özetleyebiliriz. İlk zorbing alanı 198 yılında Yeni Zelanda'da hizmete girmiş. İkinci büyük zorbing alanıysa 2002 yılında İngiltere'de hizmet vermeye başlamış. Harness Zorbing ve Hydro Zorbing olmak üzere iki farklı şekilde yapılabiliyor. Harness Zorbing'te iki kişi küre içinde karşılıklı olarak koltuklarına oturuyorlar ve sıkı sıkıya bağlanıyorlar. Yerle göğün bir olduğu deneyimin adrenalin sınırlarını zorladığı söyleniyor. Hydro Zorbing ise biraz daha eğlencelik. 2-3 kişi ve 20 litre su iç küreye yerleştiriliyor. Rollercoaster ve su parkı tadını mümkün olan en yüksek süratte almanız garanti ediliyor. Naylon küre yapıp içine girip tepelerden yuvarlanıyoruz kısacası. Allah akıl fikir versin (zorbing öncesi lütfen).













1- Hadi, buyrun çözün…

2- Her işin bir pis yanı var tabii. Holmes'un midesini aldırdığını düşünüyoruz!





SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER

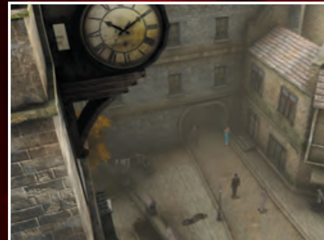
JACK! KARINI DEŞEN JACK! - VOLKAN TURAN

Dedektif filmlerini, (çizgi) romanlarını, oyunlarını oldum olası sevmişimdir. Muhtemelen keskin empati yeteneğimden kaynaklanıyor. Kendimi dedektif gibi hissetmek, ipuçlarını bulmak, bunları bir araya getirerek büyük tabloyu görmek muhtemelen büyük bir keyif veriyordur. Gerçek hayatta hiç böyle biri olmadığım için (mesela eve gireceğim zaman kapının açık olduğunu görsem, "benden önce biri eve girmemiştir, ben açık unutmuşum" gibi düşünebilirim) oyunlarda bu eksikliğimi gidermek iyi geliyor bünyeme. Bu yüzden Frogwares'in benim gibi oyuncular için bıkmadan usanmadan çıkardığı Sherlock Holmes oyunları, kötü olsa bile ayrı bir değer taşır böbrek üstü bezlerimizde.

BAKER STREET'IN ALLAH CEZASINI VERMESİN!

Beşinci Sherlock Holmes oyunu olan bu oyunda Frogwares biraz yönünü değiştirip daha elle tutulur bir miti, aslında kanlı canlı bir karakteri, **Jack the Ripper** yani İngiltere'nin ünlü seri katili Karın Deşen Jack'i, Sherlock Holmes'un karşısına çıkarmış. Bilindiği gibi Jack, 1880 yılında Whitechapel bölgesinde işlediği vahşice cinayetlerle adından söz ettirmiş ve hiçbir zaman yakalanamayıp efsaneleşerek günümüze kadar gelmiştir. İşte size Sherlock Holmes'un bu oyundaki tek hedefi… İlk cinayet sonrası Holmes yollara düşüyor ve ipuçlarını toplayarak Jack'i bulmaya çalışıyor.

Önceki oyunların aksine bu oyun, tek değil iki farklı bakış açısını oyuncunun kontrolüne sunuyor. Oyun baştan sona üçüncü şahıs kamerasından oynanabildiği gibi istenildiği anda FPS moduna da geçilebiliyor. Bu kamerayı kullanırken Holmes'ü aynı bir FPS oyunu oynuyor gibi köşe bucak gezdirebiliyor, o puslu, tedirgin eden İngiliz sokaklarında araştırmanızı daha "yakından" sürdürebiliyorsunuz. TPS kamerasında detaylar daha uzak olduğu için bunları kaçırmaktan tırsmadım değil ama oyun bu konuda size yardım edip çeşitli ikonlarla bu bilgileri kaçırmamanızı sağlıyor. Zırt pırt da FPS kamerasına geçmek istemediğim için (biraz baş döndürüyor da) eski kafa kamera sistemini tercih ettim ama eminim ki FPS kamerasını sevenler çoğunluktadır.



Jack bir katil, kötü biri ama işini iyi yapıyor. İpucu bulmak da, bir araya getirmek de zor ama oyun işinizi kolaylaştırmak adına Deduction özelliğini kullanarak cesetler üzerinde araştırma yapıp katil hakkında pek çok bilgi edinmenizi sağlıyor. Arkadaşınız Watson da bu konuda sizden yardımlarını esirgemeyecek. Cinayet saati, bedene verilen zarar, katilin uzmanlık tarafları gibi pek çok bilgi işinize yarayacak şüphesiz. Aynı şekilde siz de elinizde büyüteç, kurban üzerindeki kalıntıları, işaretleri takip ederek konuyu derinleştirebiliyorsunuz. Daha sonra bu bilgileri Deduction üzerinde toplayıp, bir sonuca gitmeniz gerekiyor. Elbette burada İngilizce bilmeniz gerektiğini belirtmem lazım, aksi halde oldukça zorlaşacaktır oyun.

ÇOK AMA ÇOK KOLAY BULMACALAR

Gelelim, bu tür oyunların olmazsa olmazı olan bulmacalara. Oyunda onlarca bulmaca var. Var ama hiç biri zorlayıcı, saç yoldurucu, saatlerinizi harcatan tipten değil. En fazla beş dakikada geçebileceğiniz bulmacaların, üzerinde çok da düşünülmeden oyuna eklendiğini sanıyorum. Orijinal bir bulmaca göremedim, en azından o eski macera oyunlarında olduğu kadar. Elbette bu durum oyunun atmosferini baltalamıyor. Oyun gerçekten "karanlık" bir atmosfere sahip ve kesinlikle ekran başında ruhunuz sıkılıyor. Günün İngiltere sokakları ve sakinleri zaten yeterince gerginlik yarattığı gibi (hepsi Firavun gibi arkadaşım) Jack'in de o sokaklarda dolaşıyor olması ortamı iyice geriyor. Atmosferi bölen tek şey bence oldukça fazla konuşma diyaloğu ve dağlara taşlara sığmayan okuma metinleri. Elbette bu oyunun temelinin iyi hazırlandığını gösterir ama hepitopu 10 saat süren bir oyun için de fazla geliyor. Kafa bu yani… Başta belirttiğim gibi Frogwares kötü bir adventure da yapsa, hayranları için bunun çok önemi yok. Önceki Frogwares oyunlarını oynamışsanız zaten bu oyunu da çoktan alıp oynayıp bitirmişsinizdir ama yeni oyuncuların sabırlarını biraz zorlamaları gerekebilir. *Dedektiflik keyfini* verir mi, kesinlikle! Ben bile kesiğin sağ tarafta olmasından dolayı Jack'in sağ el kullandığını çözebildim! Şimdiiii, nerede benim pipom…



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Karın deşen Jack, Holmes'tan kaçmak yerine kurban sayısını arttırır ve size de yapacak tonla iş çıkar. Adventure sevenler, bunu da sevecektir.

7.3

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

> **Tür:** Adventure > **Yapım:** Frogwares > **Türkiye Dağıtımcısı:** > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** Celeron 2.0GHz işlemci, 512MB RAM, GeForce 4Mx ve üstü / Radeon 8000/9000 ve üstü, 3 GB boş sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.sherlockholmes-thegame.com/en/



HAZEN: THE DARK WHISPERS





1- İşte tavuk bacaklarıyla arkamdan koşan bir güzel.

2- Oyunun sıkıcılığına dayanamayıp ölmeyi seçen bir NPC'ye rastlamak en iyi seçimi yapmış demektir.



GÜLMEKTEN YERLERE YATIYORUM! ORADAN HİÇ KALKMAYAYIM İSTİYORUM! - BURAK AKMENEK

Oyun yapmanın da bir raconu var. FPS yapacaksan merminin vuruş hissini vereceksin, strateji yapıyorsan taş-kâğıt-makas sistemini iyi ayarlayacaksın. Aksiyon RYO yapacaksan da hem savaş kısmını hem de hikâyeyi ciddiye alacaksın. Hazen öyle bir oyun ki hiçbir şeyi ayarlayamamış desem yeridir.

DAMDAN BİR KAHRAMAN DÜŞTÜ

Oyunun başında ne bir giriş videosu, ne de bir tanıtım var. Hani en azından bir resim, önünde okuyacak birkaç satırlık bir şey arıyor insanın gözü... Ama yok, kendimizi paldır küldür oyunun içerisinde buluyoruz. Hani deterjan reklâmında, mavi taytıyla mutfağın içine uçarak giren adam var ya, işte öyle bir şeyiz. Bir köprünün yanında elinde adam boyu bir baltayla dikilen bir adamın kontrolünü alıyoruz ve hoop diye bir köprüden geçerek bir kasabaya dalıyoruz. Kasabada bize görevler veriyorlar ve hiç vakit kaybetmeden hooop yaratık avına çıkıyoruz. Kimsin nesin, nereden geldin, posta kutusundan mı çıktın, gökten mi düştün... Hiçbir şey yok. Selam verip kıyıma girişiyoruz. Yapımcılar herhalde "oyuncular konuya bakmaz, bu oyun hack & slash, ne gerek var" diye düşünmüş. Bu 7 aylık bebek anlayışına sahip yapımcıları buradan bir defa daha kutluyorum. Tamam, öyle olsun, yaratıklara dalalım. Ama bari aksiyon güzel olsun! Hayatımda bu kadar can sıkıcı bir oyunu nadiren görmüştüm. Hani şu oyunu yazacak olmasam, sildikten sonra bir de format atardım bilgisayara, emin olmak için. Ama görev işte, belki beğenecek bir yanını bulurum diye karnıma ağrılar gire gire oynamaya devam ettim.

İŞTE İLK BOSS GELİYOR

Yiğidi öldür, hakkını ver demişler. Pek yiğitlik bir tarafı olmasa da grafikler bu oyunda hoşunuza gidebilecek belki de tek şey. Pastel renkli doğa ve çevre gerçekten de dikkat çekiyor. Oyunun grafik tasarımcısı yetenekli adammış, buna hiçbir itirazım yok. Ama animasyondan sorumlu ekip ve oyunun temellerini yaratanlar bu arkadaşın tüm işini mahvetmişler. İnsanlar koşarken, yüksek topuklu ayakkabı giymiş bir tavuk gibi hareket ediyor. Birinci adım ve hoop bacak uzuyor, ikinci adım hoop bacak gene uzuyor. Yavaş yavaş yürüyen gayet hantal yaratıklar size ulaşmak için bir anda şimşek hızına kavuşuyor. Büyücülerin dibine giriyorsun, hiçbir yaratıcılık yok. Kaçmıyorlar bile, ölüveriyorlar. Taktik yapan düşmanlardan falan bahsedemiyorum yani. Herkes saldırıyor ve ölüyor. Eskiden FPS'lerde hep aynı yerden kafasını çıkartan yapay zekâ, topluca Hazen'a transfer olmuş sanki. Oyunda en sevdiğim şey ilk boss oldu. Bu şirin dev üstünüze zıplayıp oturmayı seviyor. Saldırılarını bloklayıp hamlenizi yaparsanız sorun yok. Gerçi ölürseniz de sorun yok, yakın bir yerden oyuna geri dönüyorsunuz. Böylece uzun yollar koşmanıza gerek kalmıyor. Bu güzel bir düşünce ve oyun nihayet bir yerlerden puan alıyor.

SİZDE SENE KAÇ?

Oyunda iyileştirici büyü yapmak için elinize staff almanız gerekiyor. Kılıçla savaşırken iyileştirici büyü yapmak için staff'ı elinize alıp yaptıktan sonra gene kılıç çekmeniz lazım. Ya da staff'la savaşa devam edebilirsiniz. Eğer büyü yapmayacaksanız o zaman iksire dayanmak gerek ama nereye kadar? Ayrıca ilerlerken haritadan nerede olduğunuza bakmalısınız ama nerede olduğunuzu anlayabilmek ayrı bir sanat! Peki, açık alanları bırakıp zindanlara bakalım desem? Oralar da ağır küf kokuyor. En son böyle zindanlara hangi yılda, hangi oyunu oynarken girdiğimi hatırlayayım dedim ama hafızam yetmedi! Ne kadar eski olduğunu siz tahmin edin.

Şu oyuna katlanmak için çektiğim çileleri anlatsam inanın bundan daha uzun bir yazı olurdu. Hazen: The Dark Whispers yerine oyunun adını Hazen: The Dork Whispers koysalar daha iyi olurdu (dork: -argo- salak, kafasız, ağır anlayan). Sakın kurmayın, oynamayın, oynatmayın, bir kamu hizmeti yapmış olursunuz.



1- Şu eşek olaydım da bu oyunu oynamayaydım!



> **Tür:** RYO > **Yapım:** Dagger Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 805 MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı,805 MB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://hazen.daggergames.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

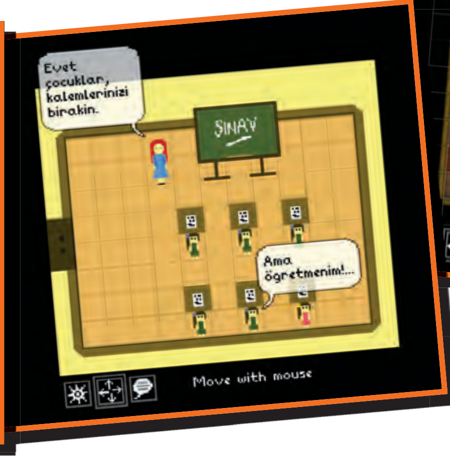
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Böyle bir oyunun iş yapacağını düşünerek piyasa sürmek bile akıl dışı bir davranış. Uzak durun, herkese de uzak durmasını öğütleyin.

3.0









Eller yukarı!
Polis!
Burada
izinsiz oyun
incelemesi
yapılıyorm-
us.



SLEEP IS DEATH

YARATMAK VE YAŞATMAK ÜZERİNE BİR DENEY - EREN OKKA

İlk oynayışımda kendi halinde bir adam ve eşiyle arasındaki sorunlar hakkında bir oyundu Sleep is Death. Bir sonrakinde oksijen kaynağı tükenmeden önce kurtarılmayı bekleyen bir astronot oldum. Daha sonra ıssız bir adaya düştüm, ardından bir sihirli lamba buldum. Bir oyunun her oynayışınızda size öncekilerden tamamen farklı deneyimler yaşatması mümkün mü? Yaşamadan önce ben de inanmıyordum.

Çoğu macera oyununda tüm yapabildiğiniz konuşmak, dolaşmak ve çevrenizdekilerle etkileşim kurmaktan ibarettir. Oyuncusunuz tamam, ama daha çok bir aktör. Adımlarınızı doğru yönde atmadığınız sürece bir gıdım ilerleyemezsiniz. Bir *oyuncu* olarak Sleep is Death'teki maceramızda sınırsız özgürlüğe sahibiz. Batsın bu dünya deyip intihar etmek mi istiyorsunuz? Siz bilirsiniz, buyurun yapın. Kurtarmanız gereken bir prenses var ama sizin canınız balık tutmak mı istiyor? Hiç sorun değil, bir yerden olta bulun yeter. Ya da ağ örün, ya da doğrudan göle atlayın. Aklınıza ne geliyorsa yapabilirsiniz bu oyunda. Çünkü oyunun kendisi yaptığınız tüm seçimlere saygı duyuyor. Duymayan biri varsa eğer, o da *Tanrı*.

PERDENİN ARDINDAKİ ADAM...

Peki ama nasıl? Programlama harikası mı? Sihir mi? Sadettin Teksoy'u çağıralım mı? Jason Rohrer adlı bağımsız yapımcının tek başına hazırladığı, doğuştan çok oyunculu, daha doğrusu tek oyunculu ama iki kişilik bir oyun Sleep is Death. Tek başınıza oynama şansınız yok, olsa bile bir manası yok. Çünkü oynadığınız her oyun aynı anda doğaçlama olarak bir başkası tarafından yaratılıyor. *Dungeon Master* olmanın farklı bir yolu, bir nevi "8-bit D&D" bu. Yapabilecekleriniz, teorik olarak, hayal gücünüzle sınırlı.

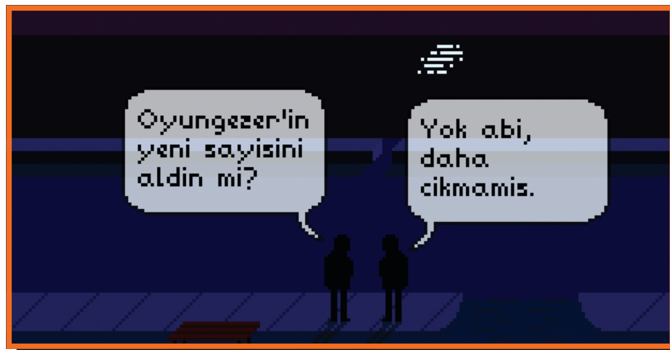
Teorik olarak diyorum, çünkü iş yaratmaya gelince biraz zorlanıyor insan. Oyuncunun her hareketinden sonra en geç otuz saniye içerisinde bir tepki vermeniz lazım. Bu tepki basit bir diyalogdan ibaretse ne âlâ, fakat oyuncu örneğin içerisinde bulunduğu arabayı uçurumdan aşağı sürmeye karar verdiğinde yeni bir ekrana geçmek gibi daha karmaşık bir iş gerçekleştirmeniz gerekebilir. Dolayısıyla önceden her ihtimali göz önüne alıp oyuncunun karşısına hazırlıklı çıkmalısınız.

Basit sayılabilecek bir arayüz üzerinden gerçekleştiriliyor her şey. Elinizin altında hikâyenizde kullanabileceğiniz sınırlı sayıda hazır oda ve obje var. Her ikisi için de bir editör mevcut; var olanları düzenleyebildiğiniz gibi yenilerini de yaratabiliyorsunuz. Ayrıca internet üzerinden oynadığınız her oyunda kullanılan materyaller otomatik olarak bilgisayarınızdaki veritabanına ekleniyor.

Başlangıç için verebileceğim üç tavsiye var. Öncelikle eğitim videolarını mutlaka izleyin, yoksa oyunu ilk çalıştırdığınızda siz ekrana bakarsınız, o da size geri bakar. İkincisi, küçük düşünün. Basit, mümkünse tek ekranlık, kontrolü göreli olarak daha kolay maceralardan başlamak en mantıklısı. Son olarak sidtube.com ve benzeri fan sitelerini sık sık ziyaret edin. Buralarda diğer oyuncular tarafından hazırlanan/oynanan hikâyeleri seyredebilir, kendinize oyun arkadaşları bulabilirsiniz.

...ONU GÖRMEZDEN GELİN

Kesinlikle herkese göre bir oyun değil Sleep is Death, hatta oyun olup olmadığı dahi tartışılabilir. Doğru düzgün bir hikâye oluşturmak istiyorsanız bayağı bir çaba sarf etmeniz lazım. Diğer yandan daha önce, en azından bu şekilde denenmemiş bir şeyi deniyor ve büyük oranda başarılı da oluyor oyun. Windows, Linux ve Mac üzerinde çalışıyor, DRM içermiyor. İstediğiniz ücreti ödeyebiliyor, oyun iki kişilik olduğu için bir tane kopyasını satın aldığınızda iki tane almış sayılıyorsunuz. Üstelik kaynak kodlarıyla birlikte geliyor. Oyun yapımıyla ilgileniyorsanız, kodlar arasında oyun içerisinde geçirdiğinizden daha fazla zaman harcayabilirsiniz. Oyun dünyası adına doğru yönde atılmış bir adım bu. Ve yine bir bağımsız yapımcının elinden çıkmış olması hiç şaşırtıcı değil.





Yaa, sadece
7.7 mi?
Oynamiyom
ben, ühü.

SON KARAR

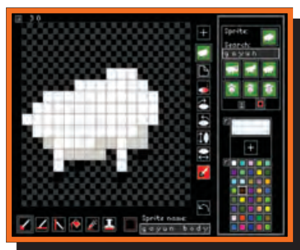
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hem oyuncuların hem de yapımcıların hayalini süsleyen "sınırsız özgürlük" konseptini gerçekleştirmeye bir adım daha yakınız.

7.7





+



=



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Jason Rohrer > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** Yok > **Web Sitesi:** www.sleepisdeath.net



1- Mert bak da atölye gör, pırıl pırıl!

2- Keşke gerçek dünyada da kontratlar, sözleşmeler bu kadar kısa ve net olsaydı.

HIZLI PİLOTLAR İÇİN DEĞİL HIZLI MEKANİKLER İÇİN YARIŞ OYUNU - KAAN ALKIN

Neden oturup Moto GP ya da Formula 1 izlemiyorum? Neden ilgimi çekmiyor artık çok fazla? Nedeni basit. Bir pistte dönüp duran araçları televizyondan izlemenin hiçbir zevki yok. O ekrana bakarken saatte 300km'ye varan sürati hissetmek, yaşamak mümkün değil. Motorların gürültüsü çevredeki tüm yapıları temellerine kadar titretirken, koltuğuma yayılmış, bir elimde kahve fincanı, diğer elimde televizyonun kumandasıyla oturmanın hiçbir zevki yok. Buna karşılık yarış oyunları beni biraz olsun heyecanlandırıyorsa, sebebi işte o hız duygusunu ekrana yansıtabiliyor olmalarıdır.

Hız yaptıkça sıkıntıları, sorunları arkada bıraktığımı, adrenalin salgıladıkça dünyanın derdinden uzaklaştığımı hissedebilen bir insan olarak SBK X'in bu dünyaya yaklaşımı, beni olabildiğince mutsuz etti. Çünkü "simülasyon" yüzü yeterince parlak özellikler taşıyan bir oyunun, yüksek süratlere çıkabilmek, motorla tek beden olmak, pilotluğunuzu konuşturmak gibi konularda başarısız olduğunu, sığ sularda boğulduğunu görmek hoş değildi.

SBK X ilk intiba konusunda oldukça zayıf bir oyun. Kurulum biter bitmez girdiğim arcade modunda sürüş fizikleri, yapay zekâsı, grafikleri ve genel atmosferiyle hayal kırıklığı yarattığını söylemek yanlış olmaz sanırım. Ne 1000cc motorun kudretini hissedebildiğim, ne de kazanmak için hırs yaptığım, sadece bomboş gelen anlardan ibaretti ilk attığım turlar. Arcade'le işim olmayacağı gayet açık ve netti. Simülasyon modunda benzer bir hüsranla karşılaşmamayı umut ederek gidonu o yana kırdım.

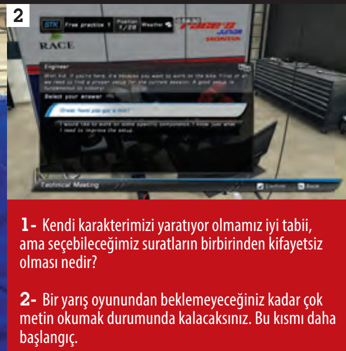
YOL BÖLÜ ZAMAN

Sürücümü yarattıktan sonra ofisimde buldum kendimi. Üç farklı firma kendi markaları için yarışmamı istiyordu. Basitçe ekrana yansıtılan teklifleri inceledikten sonra "Race's Junior"un teklifini kabul ettim. 2 yıllık kontrata göre genel sıralamada 23'üncülüğü ya da daha yukarısını tutturmam gerekiyordu. Hayırlısı dedim ve soluğu garajda aldım. Garajda oyun detaylanmaya, açılmaya devam etti. Mühendislerle biraz sohbet edip test sürüşü için piste çıktım. Bir iki tur attıktan sonra virajlarda motorun yola iyi oturmamasından, frenler işin içine girdiğinde hepten dağılmasından şikayet ettim. Mühendisin verdiği tavsiyeleri de göz önüne alarak frenlerin ayarlarıyla oynamaya başladım. Garaj bölümünde gelen yeni parçaları denemek, uygun olanı bulunca eskisinin yerine takmak, fren, süspansiyon, vites aralıkları, zincir ayarlarını değiştirmek mümkün. Hava durumuna göre lastik seçimi yapmak da önemli. Ayrıca milimetrik ayarları değiştirirken sürücünün kilosunu da hesaba katmak şart. Kısacası piste çıkmadan önce bir ekip ne yapıyorsa hepsine bulaşabiliyoruz. Tasarımcılar oyunu gerçekçi yapmaya kastıklarından ve biz klavye ya da orta halli bir direksiyon setiyle olaylara müdahale ettiğimizden, oyun son derece zor. Rakiplerin yapay zekâsını, simülasyon zorluk derecesini falan ayarlamak mümkün elbette. Motorunuzun kurcalayabildiğiniz ayarların fazlalığı ve en ufak değişikliğin dahi pistte olan bitene etki edebildiğini düşününce, zorluk seviyesini sık sık değiştireceğinizden eminim.

AĞIR OL

Sürüş fizikleri fena olmayan oyunun grafik olarak beni hayal kırıklığına uğratması ve hız duygusunu heyecanlı bir şekilde ekrana yansıtamaması ciddi şekilde SBK'dan soğumama neden oldu. Ancak ağır simülasyon oyunlarından hoşlanan kesimi memnun etme ihtimali de yok değil. Bir pilotun motorun üstündeyken hissettiklerini, ekran başında hissetmek zor elbette ama "hissiyat mühim değil, ben motoru kurcalayabilmek istiyorum" diyor ve simülasyon ağırlıklı bir yarış oyunu arıyorsanız SBK X sizin için doğru adres olabilir. Rakiplere hafiften dokunduğunuzda, mancınıktan fırlamış gibi motorun üstünden uçunca ve sizin için sezonun bittiğini fark edince fikriniz ne kadar değişecek bakalım.





1- Kendi karakterimizi yaratıyor olmamız iyi tabii, ama seçilebileceğimiz suratların birbirinden kifayetsiz olması nedir?

2- Bir yarış oyunundan beklemeyeceğiniz kadar çok metin okumak durumunda kalacaksınız. Bu kısmı daha başlangıç.

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Milestone > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.6GHz / Athlon64 X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6600 / ATI Radeon X1600 ekran kartı, 3GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.2GHz / Athlon64 X2 4400+ işlemci, 4GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 5750 ekran kartı, 3GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.sbk-x.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Motorun ıncığıyla cıncığıyla oynayıp üstünde yürüyen cambaz hassasiyetiyle sürat yapmak isteyenlere.

6.8





15 DAYS

GÜNLERİM GEÇİYOR KÖRÜ KÖRÜNE- B. EMRE ÜLGEN

Bu zamana değin, kendimi dergiye olduğumdan daha anlayışlı, okura olduğumdan daha sevimli göstermek için bayramlık ağzımı hiç açmadım, çirkinleşip çaçaronluğa varan öfkeme kapılmayayım diye mahsus Oyunezer bile yazmadım. Tabii ki sabır da bir yere kadar, sen öyle kendini bir nevi plastik İkbal Gürpınar tontonluğunda göstermeye çalışırsan işte böyle önce *Puzzle Agent* peşinden *15 Days* ile bir anda zıvanadan çıkarsın. Anlayacağın bu yazıyla birlikte gerçek yüzüm ortaya çıktı, takke düştü kel göründü sevgili okuyucu.

ŞANSIN YOKSA AĞLAMA

15 Days, sanat hırsızlığı yapıp kazandıkları paraları hayır işlerine hibe eden üç politik aktivistin hikâyesini anlatıyor. Bu üçlüden oyun boyunca en çok kontrol edeceğimiz kişi olan Cathryn'ın doğumgünüyle açılan oyun, diğer iki kofti anarşist Mike ve Bernard'ın doğumgünü sürprizi olarak Big Ben'in kadranındaki sayıları söküp getirmeleriyle başlıyor (böyle de akla gelmez afacanlıklar). Daha başında Hollywood'un havalı saçmalıklarına sırtını dayayacağını belli eden konu, Bay Odila adında esrarengiz bir müşterinin Winston Churchill'in portresi karşılığı astronomik bir ücret teklif etmesi üzerine şekilleniyor. Bundan sonrası tahmin edilebileceği gibi şok edici komplolar, dumanlı bakışlar, yüksek koltuklarda acayip dönüşler üzerine kurulu. Öykünün sonu başından belli akışını bir kenara bırakacak olursak, aktivizm aslında bir oyun için oldukça çekici ve oyuncunun aklını karıştırabilecek bir konu. *15 Days*'de işlenen, iyilik yapmak için kötülüğü göze almak üzerine kurulu bir aktivizm çünkü. Fakat her nedense yapımcı *House of Tales*, birer başyapıt olmasalar da benim bu oyun için heyecanlamama sebep olacak kadar iyi olan *Moment of Silence* ve *Overclocked*'da başarıyla yaptığı gibi tartışmalı konuları irdeleyen bir öykü yerine, ne kokar ne bulaşır, sade suya tirit bir anlatım tutturmuş. Kurgu çok kötü, mantık hataları bereket versin sürüyle, Kathryn, Mike ve Bernard ise inandırıcı birer aktivist olmalarını bıraktım, sinirine yenik düşüp iyice avamlaşan birine (şüphesiz o ben değilim) "bunlar önce aç karınlarını doyursunlar" dedirtecek kadar basmakalıp, sığ ve edilgen karakterler.



1- Bu müzeyi nasıl soyabiliriz? –Durun anlatayım...



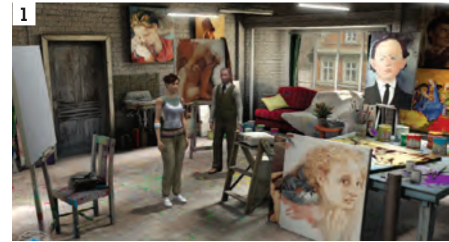
2- Ortada politik bir mesele varsa, cinayet muhakkak cam duvarlı bir ofiste işlenmelidir.

Oyunun genelindeki rafine zevksizlik pek tabii oynanışla da desteklenmiş. *15 Days*, bir macera oyunundan daha ziyade etkileşimli bir filmi andırıyor (sanırsınız ki PC için *Heavy Rain*). Tamamen doğrusal bir oyunda hangi akla hizmet alındığını anlayamadığım bu karar sonucu, uzun uzun videolardan amatör kısa film rezilliğinde daha da uzun videolara geçmek için e-maillerimize bakmak, fenerimizi yakmak, kısa devre yapmak (daha çok sinirlenenler su da kaynatabilir, bu opsiyonel) gibi çok elzem işlerle meşgul oluyoruz. Aralara "dostlar alışverişte görsün" diye herhalde, birkaç bulmaca da serpiştirilmiş fakat onlar da oyunun lüzumsuzluğuna yaraşır cinsten.

NE GELİR ELDEN

Uydurukluğunu bir tarz olarak bile yutturamayan (kastedilmiş kalitesizlik eğlenceli olabilir halbuki, *Deadly Premonition*'ı hatırlayın), devrimsel özelliklerinden başımı alıp da sıradan grafiklerine, kâh buradan, kâh şuradan, kâh kapı arkasından geliyormuş gibi tınlayan ses ve müziklerine değinemediğim *15 Days*'in üzerimdeki tek olumlu etkisi, bittiğinde bir cenderden çıkmış olmanın rahatlığıyla yeniden doğmuş gibi sevinmem oldu. Bir de işte bu yazıda olduğu gibi okuyucunun gözü önünde patlamış olmanın utanç verici rahatlığı var. Ama olur a "bu ne şirretlik" diye kapının önüne konursam beni bu saldırgan yazımla değil şu dizelerle hatırlayın, rica ederim:

İsmim Mesut, göbek adım Bahtiyâr
Yıllar yılı böyle bildiniz siz
Mesut Bahtiyâr'dan şarkılar dinlediniz.
(işte delirdi) ☺





1- İçinde olduğu oyundan bezmiş ilk karakter: McBride.

2- Bilgisayarla uğraşan, ille de şişman ve en yakın arkadaşına aşık erkek klişesi: Mike

> **Tür:** Macera > **Yapım:** House of Tales > **Dağıtım:** Adventure Shop (€19.99) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 2.2 GHz, 512 MB RAM, 256 MB grafik kartı, 4 GB sabit disk alanı > **ÖnerilenSistem:** Intel Pentium IV 2.4 GHz, 1 GB RAM, 512 MB grafik kartı, 4 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.15days.de/index_eng.html

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Hâlâ bu sayfayı okuduğunuz kabahat (kaçın).

3.0

PC PS2 PS3 Wii 360

AKTİVİZM

SÖYLEYECEK SÖZÜ OLANLAR

Etkincilik olarak da bilinen aktivizm, toplumsal, politik, ekonomik veya çevresel bir değişim meydana getirmek, belirli sorunlara dikkat çekmek için kasıtlı eylemler gerçekleştirme anlamına gelir. Aktivizm aynı zamanda insan hayatı ve düşüncesinde başlıca gerçekliğin etki ve eylem olduğunu öne süren felsefenin de ismidir. Toplumsal meselelerde olduğu gibi bireysel ilişkilerde de söz konusu olabilecek aktivizm, en genel anlamıyla mesele yaratmak değil, bir savı olmak, asosyal ve apolitik olmayı reddetmek, hülasa koyun olmamak (bir an ansiklopedi çizgimden kaydım) olarak yorumlanabilir.

Çoğunlukça yanlış bilindiği üzere aktivist eylemler, protesto ve grevlerle sınırlı değildir. Toplumsal, politik, ekonomik veya çevresel bir fayda sağlayacağı düşünülerek yapılan, bir kuruma şikayet mektubu yazmak, muhalif görüşler barındıran bir blog tutmak, belli bir markanın ürünlerini satın almamak gibi her hareket aktivizmin sınırları içine girer. Şiddet aktivizmi, ekonomik aktivizm, medya aktivizmi gibi birçok alt dalı olan aktivizmin günümüzde en sık rastlanılan örneği, "Birler İkiler Yaşasın Türkler", "Emire'yi Sevmeyen 10000 Okur Bulabilirim" benzeri başlıklarla internette hüküm süren ve genelde sonuç alınamayan sanal aktivizmdir.

İnsan hakları, tüketicilik, silahsızlanma, çevrecilik, ırkçılık gibi sorunları içeren geniş bir konu yelpazesine sahip aktivizmin yakın geçmişte yön ve hız değiştirdiği gözlemlenebilir. 60'lı ve 70'li yıllarda hayatın her alanında etkin rol oynamış olan aktivizm, 80'li 90'lı yıllarda inişe geçmiş ve yerini daha bireysel çözümleri yeğ tutan bir hayat görüşüne bırakmıştır. İçinde bulunduğumuz 2000'li yıllarda ise yaşam koşulları, çevresel kaygılar ve politik çatışmalar sebebiyle aktivizm yeniden varlığını hissettirmeye başlamıştır. Günümüzdeki eylemlerin geçmiştekilerden en belirgin farkı, çatışmacı karakteri belirgin etkinlikler yerine daha çok dikkat çekme niteliği öne çıkan aktivist eylemler olmalarıdır.

Çevre katliamı ve savaş karşıtı *Greenpeace*, anti militarist ve anti globalist *Savaş Karşıtları*, eşcinsel haklarını savunan *Kaos GL*, Türkiye'deki aktivist topluluklardan bazılarıdır. Dünyaca ünlü aktivistlere örnek olarak ise pasif direnişi başlatan Hint lider Mahatma Gandhi, Amerikan vatandaş hakları hareketi önderi Martin Luther King Jr., Arjantinli idealist Che Guevara ve *Sansüre Karşı Adım Adım* yürüyüşüyle bir kuşağı peşinden sürüklemiş Damla Pınar Gök gösterilebilir (aşağıda gösterdik).

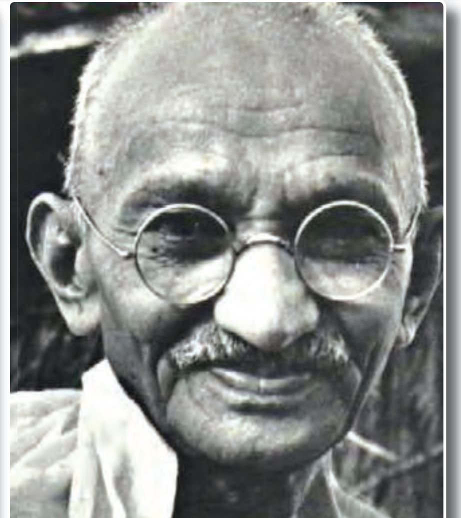














YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

DUYMA HASARI

Bu ay. Bu ay hakkında ne diyebilirim ki? Sımsıcak bir aydı bu temmuz ayı, kapkaranlıktı, apaydınlıktı, benim için bazen ülkenin bir ucunda, bazen de kendimin en alakasız topraklarındaydı; garipti, zordu, dünyanın yapılması en kolay şeyiydi ve müzik en baş köşedeydi yine. Benim için ay Erzurum'a, ne telefonun, ne de televizyonun kullanabileceğim araçlar listesinde var olmadığı köyüme gitmemle başladı. On gün boyunca medeniyete olan tek bağım laptopumdan arada yükselen müziklerimdi. On gün sonra geri döndüğümde ise on dört yaşıma geri dönmüş gibiydim, bazı şeyleri baştan yaşadım, bazı şeyleri silip tekrardan yazmak zorunda kaldım. Güzeldi yani, cidden. İlginç oluyor bazı şeylerin bu kadar güzel oluşu. Aşk gibi. Ha bir de, üç temmuzu yaşadı bu konsol ustası bu ay, on altı temmuzla beraber.

Her ne kadar geçen ayki E3 çılgınlığımızı bu ay StarCraft 2 odaklı bir çılgınlığa çevirmişiz gibi gözüksek de aslında kazın ayağı pek öyle değil; Need for Speed: World, King of Fighters XIII, DeathSpank ve Crackdown 2 gibi oyunlar da oyunculara kavuştular bu ay. StarCraft kadar olmasa da hayranları çok uzun süredir kendilerini bekliyordu ve bu yaz eğer dayanılır geçiyorsa, onların da payı büyük. Ama yüce bir filozofu alıntılamak gerekirse: "tamam tamam tamam", konsol ustası olarak kabul ediyorum, bu ay, şüphe götürmez bir şekilde, StarCraft ayı. PC oyuncuları, birleşin, bu ay biz konsolcuların söyleyecek hiçbir şeyi yok. Belki bu biterken çalan şarkı siz StarCraft II'ye başlarken çalabilir: *"You wish you felt better, you wish you felt better..."*



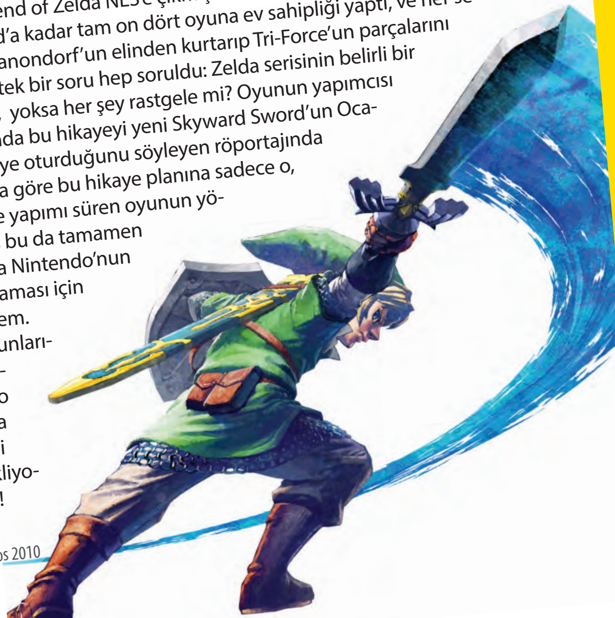
İKİ EKRAN, ÜÇ BOYUT, ONLARCA HAYRAN YAPIMCI

En sonunda! Geçtiğimiz ay editörlerimizden pek sevgili Can Arabacı'nın şiddetle karşı çıkışını belgelendirdiği 3DS hakkında oyun dünyasında Can'dan daha önemli yerlerdeki (seni çok seviyorum Can!) insanların fikirlerini duymaya başladık. Suda51'in "bir sonraki oyunu yapmak istediği bir sonraki konsol" olarak nitelendirdiği 3DS için Hideo Kojima gözlüksüz 3D ihtimalinin çok sevinç verici olduğu yönünde bir yorum yaparken Hideki Kamiya ve Yoshinori Ono (Bayonetta ve Street Fighter IV yapımcıları) taşınabilir bir 3D oyun yapmanın heyecan vericiliğinden söz etti. Wii'nin en büyük eleştiri noktası üçüncü parti desteğinin olmamasıydı değil mi? Eh, bu adamların hepsinin 3DS'e bir oyun geliştirmekte olduğunu düşünürsek, sanırım 3DS'te öyle bir dert olması yakın bir ihtimal gibi gözükmüyor, değil mi?

CONSOLE

ZELDA'NIN GİZLİ PLANI

Vaktiyle Yüzüklerin Efendisi'nin Metis çevirisinin arkasında yazan bir şey vardı: Dünya ikiye ayrılır, Yüzüklerin Efendisi okumuş olanlar ve okuyacak olanlar. Nintendo'ya olan tutkusunu 3DS'le birlikte yeniden keşfetmiş olan bir oyun dergisi editörü olarak şimdi bu cümleyi daha mütevazi bir şekilde yeniden tasarlamak istiyorum: Oyun dünyası ikiye ayrılır, Zelda oynamış olanlar ve Zelda oynamamış olanlar. Nintendo'nun efsanevi serisi The Legend of Zelda NES'e çıkmış ilk oyunundan Wii'ye gelecek sene çıkacak Skyward Sword'a kadar tam on dört oyuna ev sahipliği yaptı, ve her seferinde Link Zelda'yı Ganondorf'un elinden kurtarıp Tri-Force'un parçalarını bir araya getirdi. Ama tek bir soru hep soruldu: Zelda serisinin belirli bir büyük hikayesi var mı, yoksa her şey rastgele mi? Oyunun yapımcısı Eiji Aonuma en sonunda bu hikayeyi yeni Skyward Sword'un Ocarina of Time'dan önceye oturduğunu söyleyen röportajında doğruladı; Aonuma'ya göre bu hikaye planına sadece o, Shigeru Miyamoto ve yapımı süren oyunun yönetmeni bakabiliyor; bu da tamamen bir sonraki oyunlarda Nintendo'nun elini kolunu bağlamaması için başvurulan bir yöntem. Nintendo! Zelda oyunlarının rastgele olmadığını açıkladın, Mario ve Pokémon'dan da bir Tom Clancy-vari konu birleşimi bekliyoruz, haberin olsun!



AYDIN HAVASI

Zekice? Muazzam? Harika? Gerekli sıfatı siz bulun: Okami'nin baş karakteri Amaterasu Marvel vs. Capcom 3'ün dövüşçüleri arasında ve mükemmel gözüküyor. Yakın zamanda Kenneth Branagh'ın yönettiği bir film ile karşımıza çıkacak olan Thor'da MvC3'ün listesinde. Hadi Capcom, bir de Viewtiful Joe açıkla, mesut olacağım yemin ediyorum.

23. Bond filminin ertelenmesiyle GoldenEye remake'i ile beraber elimizde kalan yegane Bond ürünü olan James Bond: Blood Stone geçtiğimiz ay üç aylık bir dedikodu maratonunun ardından açıklandı. Craig ve Dench'in tekrar yer alacağı oyun İstanbul'da da geçecek.

Yeni Guitar Hero oyunu Warriors of Rock'ta çalabileceğimiz şarkılar açıklanırken biri bizi dumurlardan dudumurlara sürükledi: Rush'ın 20 dakikalık epik şarkısı 2112 Guitar Hero: Warriors of Rock da çalınabilir olacak.

Oyun dünyası şokta: 2010'un ilk yarısında en çok satan oyunu bir Nintendo yapımı değil; Red Dead Redemption bu alanda NSMB Wii'nin önünde birinciliği kaptı.





E3'TEN KAÇAN TED'DEN SAKLANAMAZ

Teknoloji ve eğlence ürünlerini sevenlerin gidebileceği pek fazla yer yok takdir edersiniz ki endüstride, hele ki bu sevenler bu ilgiyi akademik olarak paylaşıyorlarsa, bu listenin kapasitesi daha da azalıyor. 1990'dan beri düzenli olarak her sene gerçekleşen Technology Entertainment and Design konferansı, yani TED bu yüzden bir hayli önemli. Peki senelerdir TED'in adını ağzımıza almamış editörler olarak ne oldu da birden böyle pür dikkat kesildik bu konferansa? Çünkü bu sene E3'ü tamamen ıska geçen ufak bir çocuk oradaydı: Milo. Molyneux'nün bizzat tanıttığı Milo TED'de konuştuğu Dmitri'ye bir salyangozu ezip ezmemesi gerektiğini sordu, Dmitri ona ezmesi yönünde telkin edince duraksadı, tereddüt etti fakat yine de salyangozu ezdi. Bunun ardından Molyneux bu telkinlerin bir şey yüzünden çok önemli olduğunu söyledi; Milo'ların beyni. Evet, aynen öyle, tüm dünya üzerindeki Milo'lar TED'de açıklandığına göre bir hive-mind oluşturacak ve birbirlerinin bireysel tecrübelerinden faydalanıp, aynı kocaman bir beta testi gibi devamlı kendi davranış şematiklerini güncelleyecekler. Yani evet, şu ana kadar Milo'nun bizi ele geçirmesi konusunda şaka yapıyorduk; ama ben şu an çok ciddiyim. Biri lütfen şu İngiliz'e söylesin, en fazla iki senesi var Milo'nun. İki seneden sonra buralar komple Ben, Robot olursa yemin ediyorum dağınıklığı ben temizlemem.

KUTUDAKİ OPERASYON

n-Space ismi size bir şey ifade ediyor mu? Eğer bir DS sahibiyseniz etmeli zira kendileri Call of Duty 4'ten beri Infinity Ward ve Treyarch'ın FPS serisini Nintendo'nun ufak konsoluna taşımakla görevliler. Hem Call of Duty 4'te, hem de Modern Warfare 2 ve World At War'da DS konsoluna göre inanılmaz işler çıkartan firma, Black Ops duyurulduğundan beri şu ana kadar bir hayli sessizdi, artık değiller… Call of Duty: Black Ops, PS3, PC ve Xbox 360'ın yanında bir de DS'e gelecek, üstelik bu sefer konsollarda bağımlılık yapan perk sisteminin de uyarlandığı bir multiplayer sistemiyle. Halihazırda çok güçlü olan multiplayer'ı daha da kuvvetlendirecek olan Black Ops'un DS versiyonunu listemize aldık. n-Space umarım yüzümüzü kara çıkartmazsın.

MASTER



KONSOL TOP 20

Ubisoft'un dans oyunlarının para yaptığını keşfettiği güne lanet olsun!



1 Crackdown 2
360 Microsoft
Crackdown 2, hiçbir şey için değilse şu aşağıdaki oyunun birinci olmasını engellediğin için teşekkürler.

02	Dance on Broadway	Müzik	Wii	Ubisoft
03	Lego Harry Potter: Years 1-4	Serüven	PC, DS, Wii, PS3, PSP, 360	Warner Bros.
04	Red Dead Redemption	Aksiyon	360, PS3	Rockstar
05	Toy Story 3: The Video Game	Serüven	DS, PS3, PSP, Wii, PC, 360	Disney
06	2010 FIFA World Cup South Africa	Spor	PS3, Wii, 360, PSP	EA Sports
07	Super Mario Galaxy 2	Platform	Wii	Nintendo
08	Tiger Woods PGA Tour 11	Spor	PS3, Wii, 360	EA Sports
09	Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	PC, PS3, 360	Activision
10	Just Dance	Müzik	Wii	Ubisoft
11	Alan Wake	Aksiyon	360	Microsoft
12	BioShock 2	FPS	PC, PS3, 360	2K Games
13	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Aksiyon	PC, PS3, 360, Wii, DS, PSP	Ubisoft
14	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
15	Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
16	Split/Second: Velocity	Yarış	PC, PS3, 360	Disney
17	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Aksiyon	PC, 360	Ubisoft
18	PokéPark Wii: Pikachu's Adventure	Serüven	Wii	Nintendo
19	UFC 2010: Undisputed	Dövüş	360, PS3	THQ
20	Battlefield: Bad Company 2	FPS	PC, 360, PS3	EA Games



NEYE NİYET, OYUN MAKİNASI OLMAYA KISMET

Apple'ın inanılmaz boyutlardaki iPhone 4 patlağının ardından herkes, ama istisnasız herkes gözlerini iPad'e çevirmişti. iPad lanetli doğmuş bir aletti zaten, ilk tanıtıldığı andan özelliklerinin duyurulduğu ana kadar hiçkimse ona bir şans vermiyordu. Görünen o ki oyuncular bu şanssız alete bir hayli insaflı davranmışlar. iPad kullanıcılarının oyun alışkanlıklarını ölçmek için yapılan anketin sonuçları bir hayli ilginç zira. Bu ankete göre iPad kullanıcılarının %28'i iPad'lerini sadece oyun oynamak için kullanıyor, %23'ü ise iPad'in üzerinde oyun oynaması en zevkli alet olduğunu savunuyor. En çarpıcısı ise son istatistik: iPad kullanıcılarının %38'i başka bir oyun cihazı almayı düşünmüyor. Evet, farkındayız, bu insanlar zaten oyun cihazı almayı düşünmüyor olabilirler, fakat Nintendo ve Sony yine de iPhone 3G'nin bir benzeriyle karşı karşıya olmadığının farkına varmalı.

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

İKİNCİ EL TRANSFORMER İÇİN YEDEK PARÇA BULUNUR, YAĞ BAKIMI YAPILIR

- ALİ SEZGİN

Oyun ve çizgi film dünyasında bazı şeylerin kesinlikle sorgulanmaması gerekiyor. Mesela yaşamış en ilginç varlıklardan biri olan Transformer'ların "Fiti, fiti, fiti" efektleri eşliğinde araçlara dönüşmesi... Kardeşim sen koskoca Optimus Prime'sın, sülalen yıllarca Cybetron'un koruyucusu olmuş, TIR olmak yakışıyor mu sana? Aslında Transformer'lar yine de şanslı, bu zavallıkcıkların yanlışlıkla 90'larda Türkiye'ye düştüğünü düşünebiliyor musunuz? Her yerde Şahin, Tempra ve Serçe'ler turlarken, mecburen bu araçları model alan Transformer'ların hali gerçekten fena olurdu. Artık Deception'ları nasıl durduracaklarını düşünmek yerine, dönüşürken düşen kaportalarını nasıl toplayacaklarını veya yolda giderken bir anda bıçak misali insanların üzerine fırlayan jantların hesabını nasıl vereceklerini düşünürlerdi.

Transformers: War for Cybetron'da şükür ki öyle bir derdimiz olmayacak çünkü olaylar bu garip robotların Dünya'ya gelişinden çok öncesinde geçiyor. Transformers çizgi filmleriyle büyüyen nesil çoluk çocuğa karıştığı için büyük ihtimalle sizin pek de bilmediğiniz üzere, bu robotlar Dünya'ya düşüp bir anda savaşmaya başlamıyor. Kötü tarafı temsil eden Deception'lar ile Prime ailesi ve tayfından oluşan Autobot'lar arasında yıllarca Cybetron'da süren savaşlar sonucu gezegenin pert olması üstüne buraya geliyor adamlar. Neyse ki henüz o vakitler gelmemiş ve biz oyunda iki tarafı da oynuyoruz. İlk olarak Megatron ve ekibiyle beraber Dark Energon'u kullanarak Cybetron'a ağır bir darbe indiriyor ardından da Optimus Prime, Bumblebee ve Ironhide gibi Autobot'larla direniş hareketinin öncülüğünü yapıyoruz.

TARZ SAHİBİ TOST MAKİNELERİ

Yıllarca çıkan Transformers temalı oyunların ne kadar berbat olduğuna kesinlikle girmek istemiyorum. Zaten bu oyun onlardan çok farklı. Oyunu sürücüye takar takmaz karşınıza çıkan 30 dakikalık devasa yüklemeyi saymazsanız Transformers'a başladığınızda kendinizi içinden kolay kolay çıkamayacağınız bir zaman tünelinde buluyorsunuz. Tabii Transformers geçmişi olmayanlara o tünel bir şey ifade etmeyecek ama ben Megatron ile ilerlerken kendisinin mantık sınırlarını aşan iddialı cümlelerini ve Rumble'ın savaş çığırtkanlığı ve barbarlık arasında gidip gelen yorumlarını dinlerken ister istemez gülümser halde buldum kendimi. Transformers hakkında pek çok şeyi unutmuş olsam da bazı şeyleri zaman silemiyor. Megatron'un devasa bir tabancaya dönüşmesi –oyunda tanka dönüşüyor çünkü henüz Dünya ve tabanca kavramıyla tanışmadılar-, Soundwave'in içinden çıkan robotçuklar falan derken sadece oyunun kendisiyle değil, Transformers'ın bir zamanlar sizde bırakıp gittiği anılarla da içli dışlı oluyorsunuz.

Oyun toplamda üç karakterin ortaklaşa oynayışıyla ilerliyor. Sağlam bir internet bağlantınız ve War for Cybetron sahibi arkadaşlarınız varsa bütün tek kişilik senaryoyu üç kişiyle oynayabiliyorsunuz ki bu oyun



Cybetron tamamen teknoloji yardımıyla oluşturulmuş bir teknoloji harikası. Yine de içinde hiçbir robotun bilmediği sırlar saklıyor.

1- Omega Supreme Megatron'un geçmesi gereken engellerden sadece biri.

2- Cybetron'da bildiğimiz anlamda araçlar olmadığı için, robotlar oraya özgü araçlara dönüşüyorlar.

3- Oyundaki modeller alıştığımız Transformer'lara benzemiyor, yine de fazla yadırgamıyorsunuz.







deneyiminin kalitesini apayrı bir noktaya taşıyor. War For Cybetron'a çeşitlilik katmak için her karaktere farklı bir sınıf uydurmuşlar. Örneğin Optimus Prime lider sınıfına giriyor ve zamanla dolan özel yeteneği sayesinde timindeki elemanların verdiği hasarı bir süreliğine artırabiliyor. Soundwave ise asker sınıfına mensup. Ne yazık ki içinden minik robotcuklar çıkartamıyor ama yaratabildiği şok dalgaları ve iyileştirme ışını sayesinde oyunda çok değerli bir müttefik olduğunu kanıtlıyor. War for Cybetron'da güçlü sınıf diye bir kavram yok. Hatta ana hikâye Megatron ve Optimus Prime gibi karakterlerin etrafında dönüyor olmasına rağmen diyalogların asıl kahramanları yan karakterler. Dolayısıyla ben Optimus olamadım, oyun bana hiç odaklanmayacak şimdi tarzında dertleriniz olmasın sakın.

War for Cybetron'a başladığınızda karşılaşacağınız en büyük sorun ortama alışamamak olacak. Oyunda kapılar dışında hemen her şeyin kendine has bir tarzı var. Çok çizgisel olmasına rağmen bir metal yığınının, şeffaf duvarların ve benzeri garip gereçlerin arasında hedef seçmekte başlarda biraz zorlandığımı söyleyebilirim. Tabii oyunun tarzına alıştıktan sonra ortada böyle bir sorun kalmadı. En azından o garip deliklerin içinden taret çıktığını veya kollarını açmış size doğru gelen devasa robotun aslında yıkılan bir bina olduğunu anlamak oyundaki ortalama yaşam sürenizi epey artıracaktır.

Bu arada Cybetron'un Dünya'yla alakası olmadığından bahsetmişken küçük bir detaya girmemek olmaz. Karakterlerimiz henüz araba nedir, dünya nedir bilmediklerinden hiçbiri tam olarak hatırladığımız şekillerinde değiller. Yani ne Optimus Prime'ın göğsü bir TIR kasası ne de normalde araba olması gereken BumbleBee'nin görüşü herhangi bir araca benziyor. Yine de tasarımlar o kadar güzel yapılmış ki, Optimus'un dönüştüğü şeyin o gezegende bir TIR'a denk geldiğini veya Blast'ın Dünya'ya geldiğinde dönüşmek için neden bir tankı model aldığını anlayabiliyorsunuz.

ADAM OLACAK ROBOT

Oyuna dönmek gerekirse, yapı olarak klasik bir TPS gibi dursa da, özel yetenekler, takım oyunu ve kaliteli oynanış elementleri oyunu benzerlerinden ayırıyor. Cybetron'da sürekli büyük bir şeyler oluyor ve sizden buna hızlıca adapte olmanız bekleniyor. Örneğin uzunca bir yolda yürürken bir anda devasa bir robot yolu ikiye bölüp aşağıya doğru düşmenize neden oluyor ki normal bir oyunda saçma bir arena sahnesinin ardından karakterler oyuna devam ederdi. Buradaysa hızlıca araba olup hızlanmanız gerekiyor ki siz de onunla beraber ölmeyesiniz. Zamanla War for Cybetron'dan büyük şeyler beklemeye alışıyorsunuz ki oyun bu konuda sizi kesinlikle hayal kırıklığına uğratmıyor. Megatron'un bölümlerinde oyunu öğreniyor olduğumuzdan olsa gerek öyle aman aman abartılı sahneler yok –tarihteki en güçlü Autobot olan Omega Supreme ile kapışıyor olmamızı saymazsak elbette-. Autobot'larsa çok daha keyifli; devasa tırtıllara biniyor, büyük meydan savaşlarına giriyor ve oyun keyfinizi baltalamamak adına isimlendiremeyeceğim sayısız eğlenceli aksiyona dahil oluyoruz.

Transformers'da tek gıcık olduğum yön, neredeyse saat başı taretlere oturup gelen hedefleri öldürmemiz gereken saçma kısımlardı. Yapımcılara buradan tekrar seslenmek istiyorum; size bu aklı kim verdiyse kesinlikle yalan söylemiş, sabit bir silaha oturup üzerime gelen binlerce yaratığı öldürmenin keyifli bir yanı yok. Bana daha fazla abartılı sahne ve devasa robotlar verin. Taretler sıktı artık!

Bu oyunu incelerken büyük beklentilerim yoktu. Gerek harika oyun yapısı, gerekse de harika tasarım ve grafikleriyle Transformers: War for Cybetron beni mest etmeyi başardı. Özellikle her yıl bu vakitler oluşan oyun kıtlığında kaliteli bir oyun bulma derdindeyseniz, arayışlarınıza son verebilirsiniz. War for Cybetron bu yazın süpriz bombası olarak beni kendisine hayran bırakmayı başardı. Hatta bu yazıyı biraz kısa kesip oyuna dönmeyi düşünüy...



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Boss dövüşleri
+ Eğlenceli diyaloglar
+ Sağlam çoklu oyuncu modu
+ Araç bölümleri
+ Oynanış çeşitliliği

- Zaman zaman kare oranı düşüyor

Metal Kardeşliği

Genellikle oyunların çok oyunculu moduna tek kişilik senaryoyu bitirdikten sonra girerim ki burada da öyle yapmayı tercih ettim. Aman aman bir multiplayer beklemiyordum ama yanıldım. Tek kişilik oyundan çok daha hızlı, çok daha enerjik, araçların ve robotların birbirine delicesine girdiği harika bir çok oyunculu modla karşılaştığımda nutkum tutuldu desem yeridir. Çoklu oyunculu mod Quake ve Unreal benzeri oyunlarının hızı ve temposuna sahip olduğu gibi, aynı zamanda TPS kökeninin geleneklerini de koruyor. Eğer almayı düşünüyorsanız, Transformers: War for Cybetron'u kesinlikle internet üzerinden oynamadan geçmeyi aklınızdan bile geçirmeyin.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Mutfak robotuyla uğraşacağınıza Transformers oynayın.

8.8



> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** High Moon Studios > **Dağıtım:** Activision > **Yaş sınırı:** 16+
> **Web sitesi:** www.transformersgame.com

CRACKDOWN 2

BİR BOYAMA KİTABISIN SEN KURŞUNLARLA RENKLENDİRDİĞİM…

- FURKAN FARUK AKINCI

Evet, bir boyama kitabından daha eğlenceli ve fazlası değil Crackdown 2… Nasıl, yeteri kadar kafadan bir giriş oldu mu? Bazıları oyun açık uçlu olunca her şey süper olacak sanıyor ya, ona çok gülüyorum ben. "Ooh, silah var, araba var, bir Chuck Norris filminden hallice patlama var, hem de kocaman şehir var daha ne olsun?" gibi bir motivasyonla geliştirildiğini düşündüğüm Crackdown 2'nin içeriği biraz da adında saklı aslında. Artık oyun yapım sürecinde nasıl bir kafa oldularsa, oyun içinde sizden kaçan güç kürelerini falan kovalamaya başlıyorsunuz ki benim de koptuğum nokta bu oldu açıkçası. Açık uçlu bir şehri keşfetmeyi tek güdüleyen şeyin birtakım küreler olması ne acayip değil mi? Resmen bizim silah ve motor seslerinden büyülenip "içerik nedir, oyuncu bir oyuna nasıl bağlanır, aman şimdi bir de senaryo mu yazıcaz" gibi hedeflerden sapmamızı istemişler. Çatışıyor, araç kullanıyor, zıplıyor, topluyor ve sonra tekrar çatışıyorsunuz. Eh, haliyle bir süre sonra kendi kuyruğunu kovalayan köpek gibi hissediyorsunuz kendinizi.

NE KAFASI BU YAA?

Xbox 360'ın münhasır oyunlarından biri Crackdown 2. Pacific City adlı hayali bir şehrin gece mutasyona uğramış yaratıklar, gündüz de çeteler tarafından işgal edilmesini konu alıyor. Muhtemelen, Katil Domateslerin Dönüşü adlı filmin senaristiyle çalışılmış ki storyboard'un 5 kareden fazla olduğunu düşünmemi sağlayacak herhangi bir senaryo akışı gözüme çarpmadı. Ha, senaryo cümlelerinin mermi sesleriyle kurulduğunu düşünenlerdenseniz doğru yerdesiniz. Aslına bakarsanız pek de karışık olmayan bir durum var ortada. O da şu: Crackdown 2 bol hareketten, patlamadan, çatlamadan hoşlananları bir yere kadar tatmin edebilecek bir oyun. Ama bir oyunun tek amacı aksiyonsa, yani bir oyun siz ve yaptıklarınız arasına bir neden koymakta zorlanıyorsa o zaman Crackdown 2'den uzak durmalısınız. Peki, o zaman neyi sevdim, neyi sevmedim? Oyunun benzerlerinden hiçbir üstünlüğü yok, hatta hemen her noktada Prototype, inFamous ya da Saints Row gibi rakiplerinden geri kalıyor. Öncelikle çatışmalarda hiçbir derinlik yok. Ne adam gibi siper alma, ne de silahlarda bir çeşitlilik var. Ha, elinize geçirdiğiniz çoğu şeyi silah olarak kullanabilmeye çeşitlilik diyorsanız bilemem ancak o elinize geçirdiklerinizin hiçbiri bir farklılık yaratamıyor maalesef. Diğer yandan ateşli silahların kullanımı görece eğlenceli olsa da ortada üzerinde konuşmaya değecek pek bir şey yok. Oyunun üzerimde pek bir etki bırakamamasının nedeniyse tüm bu silahları kullanan kahramanımızın(!) pek bir belirsiz olması. Kim için çalışıyoruz? Agency için… Peki, biz kimiz? Agent… Bu kadar, koca oyunda karakterinizle kurduğunuz ilişki bundan ibaret. Kesinlikle çizilmiş bir karakter olmadığı için oyunla ve şehirle olan bağlantınız tamamen silahlar ve araçlarla kuruluyor.



KÖHNEMİŞ SOKAKLAR

"Şehir" demişken, Pacific City'den de bahsetmek gerek haliye. Aslında şehir ilk oyundaki şehrin aynısı fakat aradan geçen seneler şehre pek de yaramamış. Binalar, köprüler ve sokaklar daha bi' yıkık dökük görünüyor. Şehir bir savaş halinde olduğu için, etrafın geldiği halden bunu gözlemleyebiliyorsunuz. Şehir oldukça geniş, gidilecek çok yer var. Ancak amaçsızca gezmek hiç keyif vermiyor. Yani sadece görev amaçlı dolaşırsanız gözünüze hoş görünebilir ancak harita o kadar da dolu değil. Serinin alametifarikası olan küreler, haritanın sizi dolaşmaya iten tek özelliği. Genelde çatılarda saklı halde bulunan bu küreler, karakterinizi güçlendirmeye yarıyor. Daha yükseğe zıplamak, kurşunlara daha dayanıklı olmak, hızlanmak gibi özellikleri bu küreler sayesinde edinebiliyorsunuz. Oyunda görev yapmanın dışındaki en önemli amacınız bu küre toplama işi. Bir kürenin peşinde ömrünüzü tüketiyorsunuz resmen. Yahu, tamam… Envai çeşit küreyi bulana kadar akla karayı seçiyorsunuz da, ya sizden kaçan kürelere ne demeli? Bir süper asker olarak çatıların bacaların tepesinde, benden kaçan yuvarlak bir kürenin peşinde harcadığım dakikalar boyunca "eh yani" deyip durdum. Hayır, bu yan görev olsa neyse ama arkadaş, oyunun neredeyse yarısı bu kürelerin peşinde geçiyor. Zaten toplasanız görev çeşitliliği iki elin parmaklarını zor bulur, bir de üzerine devamlı küre bulma işi eklenince, "ben ne yapıyorum ya" diye sormaya başlıyorsunuz. Zaten bir oyun size bunu sordurduğu anda bağlayıcılığından çok şey yitirmiş demektir.

DURUN! DAHA FAZLA İSTEMİYORUM!

Görev yaptık, küre topladık, çatıştık. Biraz da araç kullanalım ve karakterimizi yönetelim o zaman. Araç kontrolleri de oyunun bütünü gibi biraz kalas. Yani, kontroller çok gevşek değil, hareketlerinize karşılık veriyor ancak her aracın kullanımı hemen hemen aynı. Belli ki oyun nasıl olsa gelecekte geçiyor diye araçların kullanımlarını birbirinden ayıracak dinamikler üzerine pek çalışılmamış. Bu durum, elbette ki çabuk sıkılmanıza neden oluyor. E, çıkalım o zaman arabadan. Çıktık ve gevşek kahramanımızla karşılaştık. Nasıl mı? Aslında karakterimizin gevşekliği tam anlamıyla kontrollerden kaynaklanmıyor. Oyunun çevre tasarımı zaman zaman o kadar kötüleşiyor ki ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Öncelikle oyunun yatay olduğu kadar, dikey olarak da cereyan ettiğini belirteyim. Yani tırmanmakla çok vakit harcıyorsunuz. Örneğin bir görevin ortasındasınız ve yakalayacağınız adam çatılardan kaçıyor. Apar topar kovalıyorsunuz adamı tabii. Fakat tutunabileceğiniz yerler o kadar belirsiz ki illa ki aşağı düşüyorsunuz. Modellemelerin üzerinde tutup tutamayacağınız yerler belirsiz olduğu için tam görevin ortasında fail olmak inanın bana bu yaz sıcağında hiç çekilmiyor.



Pacific City'nin gecesi ayrı, gündüzü ayrı dert.

BİRBİRİNE BAĞLAMALI KONSOL

İlk Crackdown'ı Xbox'ları birbirine bağlayıp LAN kurarak oynayabiliyorduk. Nedense ikinci oyunda bu da kaldırılmış. Onun yerine online olarak dört kişiye kadar co-op ve 16 kişiye kadar karşılıklı multiplayer atabiliyoruz. Co-op'ta oyunu host eden oyuncu dışında kimsenin senaryosu ilerlemiyor. Yani hep birlikte oturup senaryoyu ilerletemiyorsunuz. Online multiplayer'ın şöyle bir güzelliği var, tek kişilik oyunda rastlayamadığınız kürelere, multiplayer atarken rastlayabiliyorsunuz. Bu özel küreler tek bir özelliğinizi değil, bütün özelliklerinizin birden yükselmesini sağlıyor. Genel olarak multiplayer'ın, tek kişilik senaryodan çok daha anlamlı ve eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Oyunu alacaksanız, nedeniniz bence bu olmalı.

NE KADAR AÇIK OLABİLİRİM?

Elimizde açık uçlu, geniş ancak amaçsız bir aksiyon oyunu var. Hani, beş sene önce çıkmış olsa biraz daha fazla not verebilirdik belki ama bu haliyle son derece köhne, kendini tekrarlarlayan ve bir de üzerine hataları olan bir yapım olmuş. Bir diğer eksisi de ilk oyunun üzerine kesinlikle bir şey koyamaması. Ha, iflah olmaz bir aksiyon manyağıysanız, Xbox 360'ta oynayacak oyun kalmadıysa ya da Ağustos ayında Antalya'ya kar yağıyorsa oynayabilirsiniz. Aksi takdirde Red Dead Redemption'ı bir kere daha bitirmek, Episodes from Liberty City'ye tekrar dalmak, Just Cause 2'nin uçsuz bucaksız haritasında kendinizi kaybetmek, hiç olmadı Saints Row 2'de çetelerin arasında hayatta kalmaya çalışmak çok çok daha anlamlı ve eğlenceli.



Grafikler cell-shade gibi görünebilir ama değil. Sadece karikatürize bir hava verilmek için modellerin etrafına siyah çizgi çekilmiş.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Çatışmalar eğlenceli olabiliyor…
- …ama çok uzun sürmüyor
- Sıkıcı ve çeşitsiz görevler
- Hikâye namına hiçbir şey yok
- Kontrol hataları
- Kendini fazlasıyla tekrar ediyor



İşte karşınızda Ajan Süper Polis. Aman ne yaratıcı…



Sokaklarda bulabilecekleriniz genelde külüstür şeyler. Daha iyi araçları Agency sağlıyor size.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Microsoft Game Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** http://www.xbox.com/en-us/games/c/crackdown2/

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Varılacak hiçbir nokta sunmayan vasat altı, açık uçlu aksiyon oyunu. Piyasada çok daha iyileri varken bulaşılmaması gerek.

5.6



UFC® UNDISPUTED™ 2010

TEKMEYE KAFA ATAN DÖVÜŞÇÜ İSTİYORUZ - ALİ SEZGİN

Çok kavgaya girmemiş olmama rağmen, kendimi bir karışık dövüş stilleri ustası sayıyorum. Küçüklüğümde tam olarak nereden kaptığımı bilmediğim Bruce Lee hayranlığım yüzünden heves edip her türlü tekniğin dojosuna bir kaç günlüğüne uğraşmışımdır. Karateci kuşağımı bağlayıp, Muay Tai üstadları gibi bağırabiliyordum. İşin içine biraz da Judo ve Taek Van Do da girmişti ama onların karakteristik özelliğini hatırlamayadığım için detaya giremeyeceğim. Varsın olsun hiç tekme, yumruk atmamış olayım, özünde en iyi dövüşçü kavgadan mümkün olduğunca kaçınan değil midir? (yeme bizi Ali :) – *Sinan*) Ben de bu nedenlerle UFC 2010'u yazma hakkımı kendimde görüp üstün ninja yeteneklerimi -onları büyü yoluyla kazandım sonra anlatırım- kullanarak Serpil'e çaktırmadan masasından kaptığım gibi incelemeye koyuldum.

Ultimate Fighting Championship ismiyle bir dövüş oyununu andırsa da aslında aynı isimli gerçek bir turnuvanın oyuna çevirilmiş hali. Saçma giriş cümlemle kafanızı daha çok karıştırdığıma göre artık detaylara girme vakti geldi. UFC'nin özünde çoğu birden fazla dövüş tekniği kullanan dövüşçüler, biri kendini koruyamayacak hale gelene kadar oldukça esnek kurallar eşliğinde kapışıyorlar. Başka dövüş dallarında kolaylıkla göremeyeceğiniz dirsek ve diz darbeleri, yerdeki adama girişme de pakete dahil. Uzun lafın kısası dövüşler benzer sporlara göre uzun sürmüyor ama dövüş bittiğinde ring'de bolca kan kaldığından emin olabilirsiniz. Oyunda toplamde 5 siklet var ve hepsinin oynanışı küçükte olsa farklı değişiklikler içeriyor. Örneğin tüy siklette birini dövmenin en kolay yolu onu yere düşürüp, yüzüne ardı ardına tekme yağdırmakta oluyor. Dövüşçüler ağırlaştıkça yumrukları da güçleniyor. Ağır siklet dövüşçüler denk getirmeleri durumunda 2-3 net darbe ile dövüşü başlamadan bitirebiliyorlar.

ANNENİN VURDUĞU YERDE GÜL BİTER DE

UFC 2010 ilginç bir oyun. Görsel manada belki asla Fight Night ile yarışamayacak ama hareketlerin birbirine bağlanması ve karakterler arasındaki etkileşim bu türün hiçbir oyununda olmadığı kadar iyi. Eğer bir tekme tuttursanız, UFC karşınızdaki dazlak, sakallı herifin o darbeyi yediğini gerçekten hissettiriyor. Bunun haricinde benzer oyunlarda olduğu üzere olay sırf tekme yumruk sallamakla bitmiyor. Bu tarz oyunlar genel olarak eve gelen misafir, arkadaş gibi haşarelerin de size katılabilmesi için fazlasıyla basit yapılır. Çok şükür ki UFC bizim bildiğimiz dövüş oyunlarına benzemiyor. Olur da rakibiniz sizi yakalarsa yapabileceğiniz tonla şey


İnanın bana o beyaz şortlu arkadaşın yerinde olmak istemezsiniz.



Dövüşleri mümkün olduğunda uzaktan bitirmeye çalışın. Yere düşerseniz işler biraz tatsızlaşıyor.

ÖĞRENMESİ FAZLASIYLA UZUN SÜRÜYOR AMA BİR ALIŞTIKTAN SONRA HIZLANDIRILMIŞ SATRANÇ MAÇLARINI ANDIRAN DÖVÜŞLERLE KARŞI KARŞIYA KALIYORSUNUZ.

var. Ayaktayken ondan kurtulmaya çalışabilir, pozisyon değiştirebilir, onu tutup yere atabilir veya o halde diz darbeleri vurmaya çalışabilirsiniz. Aynı şey yere düştüğünüzde de geçerli. İşin güzel yanı söylediklerimi yapabilmenin birden fazla yolu var ve taktiğinize göre hepsinin farklı etkileri olabiliyor. Elbette oyunda ustalaşıp neyin ne olduğunu anlamak için tuşları sınırlı gamepad ile de güreşmeniz gerekiyor. Analog kolu 30 derece çevirip L1'e basarken veya üç kere X'e basıp analog kollu aşağı yukarı titretip iki kere R2'ye basarken zaman zaman Mortal Kombat'ı özlediğim anlar bile oldu.

AMA BABA SEN VURMA YA!

UFC 2010 her dövüş oyunu severe tavsiye edebileceğim bir oyun. Ustalaşması hatta öğrenmesi bile fazlasıyla uzun sürüyor ama bir alıştıktan sonra hızlandırılmış satranç maçlarını andıran dövüşlerle karşı karşıya kalıyorsunuz. Yapılan her hareketin, atılan her tekmenin anlamı olduğu, daha da önemlisi adam dövme hissini bol ketçapla sunan bir oyun peşindeyseniz artık bir hedefiniz var demektir.



Hangisi daha korkunç bilmiyorum. Zenci güreşçinin kolunun kırılmak üzere olması mı yoksa, o bacağa herhangi bir insanın olması gerekenden daha yakından bakıyor olması mı?

1- Rakibinizin yere düşmesi yüzünü yassılaştıramayacağınız anlamına gelmiyor. Yüzüne yüzüne vurun!

2- Dövüşçülerimizde Amerikan Güreşçilerinin karizması olmamasına rağmen hepsinin kendine has bir karizması var. Japonların bile!



1



2



Kol kilitleri dövüşleri hızlıca bitirmek için etkili yöntemlerden, ancak yapması kolay sayılmaz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dövüştüğünüz hissini gerçekten veriyor
+ Benzer oyunların aksine son derece teknik bir oyun
+ Mükemmel online alt yapı
+ Çok sayıda dövüşçü seçeneği
- Öğrenme süresi çok uzun

> **Tür:** Dövüş > **Yapımcı:** Yuke's > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş sınırı:** 15+

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Üç boyutlu dövüş oyunu kavramına inancım kalmamışken ne iyi ettin de geldin be UFC!

8.6



KAYKAY DEĞİL, SKATE! - YİĞİTCAN ERDOĞAN

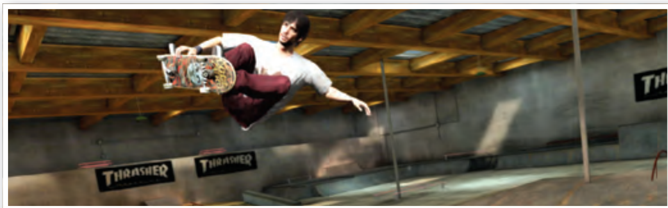
Evet sayın okuyucular, aynen öyle. Artık Mayıs-Haziran-Temmuz aylarında, bahar bitmeye yüz tuttuğunda direkt olarak ellerimize düşen bir seri oldu Skate. Ve hatta evet, ciddi ciddi bir "seri" oldu. Ne soruyoruz peki Skate 3'e biz? Skate 2'nin eklentisi mi kendisi, yoksa uzantısı mı, ya da yaması mahiyetinde bir kardeşi mi? Tek bir soru var burada önemli olan: Ne ekliyor Skate 3 ve serisine her sene yeni bir oyun çıkmasını nasıl meşru kılabiliyor?

BENİM ADIM EARL'ÜN KOLAYLAŞTIRDIĞI OYUN

İlk iki oyunun en fazla eleştirilen, en can yakan özelliklerinden biri olan zorluğuyla iki yeni baş etme yöntemi bulmuş Black Box: bunlardan ilki Jason Lee'nin sizi tabi tuttuğu etkili tutorial bölümü. İkinci oyundaki karakterimizi canlandırdığımızdan bunu hikayeye yedirmeleri biraz zor olmuş tabii… Ama San Vanelona'yı terk edip Port Carverton'da imkansız bir gap denerken vücudundaki neredeyse bütün kemiklerini kıran karakterimiz, aynı bacağını tekrar kırdıktan sonra kaykayına tekrar alışmak zorunda kalıyor. Bu da bizi tutorial için dosdoğru Jason Lee'ye götürüyor. Jason'ın tutorial'ı oyunun zorluğunu hafifleten etkenlerden biri, üstelik kendisi oyun boyunca her görevde ve her yükleme ekranında karşımıza çıktığından asla neyi nasıl yaptığınızı unutmuyor ve kendinizi rastgele analog tuşuna abanırken bulmuyorsunuz. Fakat etkenlerden biri dedim değil mi? Skate 3 bu konuda bir büyük yenilik daha getirmiş, hazır mısınız? **Easy mode!** Evet. Bu kadar basit. Skate ve Skate 2'nin, saçlarımın açılan renginin -babamın genlerinden sonra- ikinci sorumlusu olan korkunç zorluğuna bu şekilde bir çözüm getirmiş EA. Easy modda daha yükseğe zıplayabiliyor, daha zor düşebiliyor ve hareketlerimizi daha rahat gerçekleştirebiliyoruz. Bunun yanında bir de hardcore mod eklemiş Black Box, yani kendinize acı çektirme konusunda özel bir arzunuz varsa, Skate 3 bu noktada da hizmetinizde.

Skate 3'te eklenen tek şey kolaylaştırılmış bir oynanış değil tabii ki… Kendisi bize karakterimizin fethedebileceği koskoca yeni bir şehir öneriyor: Port Carverton. Port Carverton San Vanelona'dan çok daha iyi tasarlanmış, çok daha kaykay bazlı bir şehir (*nerede o eski kaykay bazlı şehirler? – ffa*). Senaryo içinde Yine kaykay dünyasında yükselmeye çalışıyoruz fakat bu sefer sadece kendi başımızın çaresine bakmaya çalışmıyoruz. Bu kez kurduğumuz bir şirketimiz, satmaktan mesul olduğumuz kaykaylarımız ve yaymaya çalıştığımız bir ünümüz var. Skate 2 nasıl bir kaykaycının sokaklarda yükselmeye çalışmasını aynı gerçek hayattaki gibi aktarıyorsa, Skate 3 de bir şirketi ayakta tutmanın havasını yediriyor görevlerine. Firmanızı tanıtmak için fotoğraf ve film çekimlerine katılıyor, yarışmalarda boy gösteriyor ve bunların her birini yaptıkça daha çok ürün satıyorsunuz. Satılan kaykaylar bu noktada bir level sistemi işlevi görüyor ve siz tüm bu birbirine bağlı özelliklerin arasında gerçekten bir şirket yarattığınızı hissediyorsunuz.





GELDİM, GÖRDÜM, YARATTIM

Yaratma konsepti Skate 3'ün dünyasında çok önemli. Hem kendi karakterimizi, hem de belli sayıda kaykay sattıktan sonra grubumuza katma hakkı elde ettiğimiz çalışanlarımızı detaylı bir karakter yaratma sistemi içerisinde dünyaya getirebiliyoruz. Kıyafet seçimleri ve vücut modifikasyonları bu konuda inanılmaz olmasa da bir hayli detaylılar. Fakat artık sadece kendimizi veya çalışanlarımızı yaratmakla kısıtlanmıyoruz. Artık içerisine futbol kalelerinden banklara, gofret otomatlarından quarter pipe'lara kadar aklınıza gelip gelebilecek her şeyi ekleyebileceğimiz bir Park'ımız var. Bu konuda EA belki de Skate 3'ün en büyük atılımını yapmış, gerçekten biraz uğraştığımızda bir şeylere benzeyecek parklarımızı yaratıp internet üzerinden paylaştığımızda, oyunun bu özelliğinin nasıl olup da daha önceki sürümlerde böylesine yer bulmadığını merak



ediyorsunuz. Tony Hawk serisinin daha önce çok denediği ama asla erişemediği bir özelleştirme seviyesine ulaşmış bu Skate 3 ve bu oyuna çok ama çok ihtiyacı olan bir şey sunuyor: Skate 2'nin üzerine kurulmamış, yepyeni bir özellik.

Yeni modlar yok mu peki? Var, üç tane yeni modumuz var önümüzde: 1-Up, Domination ve Own the Lot. 1-Up görev tipinde belli bir süre içerisinde rakip takımın belirlediği puan çıtasını aşmaya çalışıyoruz, aşamazsak da onlar kazanıyor. Domination'da ise belirlenmiş bir süre içerisinde yapabildiğimiz kadar çok Spot'ı yeterli puana erişmek suretiyle "own" etmeye çalışıyoruz. Own the Lot'sa bunun büyüğü şeklinde çıkıyor karşımıza. Belirli bir arazi içerisindeki tüm Spot'ları aynı metodla "own" ederek Lot'u own etmeye uğraşıyoruz. Üç yeni görev tipi kulağa hoş ve yeterli geliyor değil mi?

SON RAMPA

Değil, zira bu noktada şöyle bir problem var: Bu yeni modlar bir DLC'yle eklenseler kimsenin kafasını çevirip bakmayacağı tipteler. Evet, daha çok yaratım bazlı bir oynanış getirmiş Black Box, daha çok özelleştirme koymuş ortaya, daha canlı bir şehir, daha kolaylaştırılabilinen bir oynanış ve çok daha detaylı bir tutorial bölümü... Bunlar Skate 3'ü Skate 2'den daha güzel yapan şeyler ama eğer sorun "daha dolu" yapmaksa, o zaman bir hayli feci bir şekilde sınıfta kalıyorlar. Skate 3 isminin ima ettiği gibi tam teşekküllü bir devam oyunundan ziyade, EA'in yıllık çıkardığı spor oyunları paketinin bir parçasıymış ve ismi Skate 2010 olsaymış daha hayırlı olacakmış gibi hissettiriyor. Eğlencesiz mi peki? Hayır, hiç de değil. Çok daha iyi tasarlanmış bir şehir, yine inanılmaz zor görevler, yine başarıyla kalibre edilmiş oynanış ve Skate 2'nin üzerine doğru yerlere kurulmuş eklentiler, Skate 3'ü oynaması keyifli bir oyun haline getiriyor. Ama ona sorduğumuz soru "sen beni eğlendirecek misin" değil de "sen geçen sene 150 lira verip aldığım oyundan bir 150 lira daha fazla eğlendirecek misin" ise bu sorunun cevabı hayır. Artık Skate serisinin bağımlısı olmuş ve yeni içerik için deliren bir takipçisi değilseniz, Skate 3 kendine has eklentiler listesini pek uzun tutan bir oyun değil. Aksine, Skate 2'nin elden geçirilmiş, yeni içeriklerle donatılmış ve biraz daha kolaylaştırılmış bir versiyonu. Eğer Skate 2'nin içeriği sizi hala idare ediyorsa o zaman Skate 3'e vaktinizi ayırmanıza pek gerek yok. Ama Skate 2'nin benim gibi suyunu çıkartanlardansanız Port Carverton sizi bekliyor. Bir uğramayı düşünebilirsiniz.



SOUNDTRACK'İ DE VARDI DEĞİL Mİ BU OYUNLARIN?

Öncelikle şunu kararlaştıralım: Benim için bir kaykay oyunu soundtrack'inin nihai noktası Tony Hawk's Underground 2'dir. Unknown Soldier, Break On Through, Ring of Fire, Tryin' to Find the Balance, uzun süre ne playlistimden, ne de aklımın bir köşesinden inmemiş şarkılardı. Bu yüzden Skate 2 beni çok hayal kırıklığına uğratmıştı... Skate 3 bu konuda biraz daha iyi. Animal Collective'in Summertime Clothes'u, Pixies'in Debaser'ı, Joy Division'un Disorder'ı her ne kadar gruplarından seçilebilecek en güzel şarkılar olmasa da Skate 3'e oturuyorlar ama genele bakarsak soundtrack yine vasat... The Misfits, Them Crooked Vultures, Mudhoney, Dinosaur, Jr. ve Beastie Boys gibi gruplar kurtarıyor bir nebze. Black Box! Skate 4'e kendini daha da geliştireceksin, ben bu soundtrack'te Club Foot ayarında, Holiday in Cambodia ayarında bir şarkı göreceğim o kadar!

Ne İyi? Ne Kötü?

+Yeni şehir
+Yaratım araçları
+Kolaylaştırılmış oynanış
+Yeni içerik

- Skate 2'den daha dolu değil
- Soundtrack vasat
- Yeni görev tipleri yeterli değil



1 - Bu bir havuz olayı Berkant, içinde su olmaması problem değil.

2 - Hayat ayaklarımızın altından kayıp gidiyor. Evet.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Skate 2 sizi tatmin ediyorsa hâlâ, uzak durun ama yeni içerik için delirir hale geldiyseniz Skate 3'e bir göz atmanız faydalı olacaktır.

8.1



> **Tür:** Spor > **Yapım:** EA Black Box > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +16
> **Web Sitesi:** www.skate.ea.com



KAHRAMANLIK GELECEĞİ OLMAYAN BİR MESLEK – ALİ SEZGİN

Ofiste zor yoldan öğrendiğim şeylerden biri de derginin kutsalı sayılan bazı kişi ve oyunlara laf etmemem gerektiği oldu. Abarttığımı düşüneceksiniz ama yazacaklarımın kelimesi kelimesine tamamı gerçek. Heavy Rain'i beğenmediğimi yüksek sesle dile getirdikten sonra bu manyaklar, beni boş ve karanlık alt kata indirerek Heavy Rain'in iyi bir oyun olduğu konusunda ikna etmeye çalıştılar. Sadece 1-2 kişiden bahsetmiyorum, YİM'inden Sanayi Ustasına kadar hepsi karşıma geçip bir şeyler söylüyordu. Bir şeyler söylüyordu diyorum çünkü ne dediklerini dinlememe konusundaki ısrarım ve istediğim an kaçabildiğim iç dünyam sayesinde beyin yıkama çalışmalarından kurtuldum. Ayrıca evet; Heavy Rain hala berbat bir oyun. Düşünün ki bu yaygara sadece Heavy Rain için çıktı. Ron Gilbert'ı ve Monkey Island serisini de sevmediğimi söyleseydim ne hale gelirdim siz düşünün artık!

Durun gitmeyin! Ron Gilbert'ı ve oyunlarını dünya üzerinde sevemeyecek herhangi bir insan evladı olduğunu sanmıyorum. Amacım Serpil'i sinirlendirmekti ve ne kadar başarılı olduğumu yazıya eklenen parantezlerin sayısından anlayacaksınız (üzgünüm Ali ama aradığınız Serpil şu an başka bir kalede, bu yazıyı ben tashih ediyorum ve ben bu sıcakta erirken Ron'un sülalesine sövsen umrumda olmaz – *Sinan*). Maniac Mansion, ilk iki Monkey Island ve efsanevi Indiana Jones the Last Crusade oyunlarının ardından 20 yıl sonra yeni bir oyunla karşımıza çıkıyor bu deha.

ÖKSÜZÜM OLMADAN ASLA

Deathspank aynı adı taşıyan bir kahramanın, "Değerli Eşya" (Artifact) isimli değerli bir eşyayı arayışını konu alıyor. Aşırı sulandırılmış bir çizgi roman kahramanını andıran karakterimiz için macera hiç de kolay olmuyor. Deathspank değerli eşyasına giden yolda, ejderhalara saldıran şeytani tavukları öldürmekten Taco almaya, yetimleri bir torbaya doldurmaya -bunu neden yaptığını anlatabileceğimi sanmıyorum- kadar pek çok saçma görevi yapmak zorunda kalıyor.

Aranızdaki Nintendo oyuncularına bu sözüm: Oyunun yapısı için Animal Crossing'i örnek göstermem yerinde olacak. Deathspank küresel bir dünya üzerinde ilerliyor ve oyunda sanki karakter hep belirli bir alanda sabit kalırken dünya ve mekanlar yer değiştiriyor gibi bir hava var. Bunun haricinde aynı Animal Crossing'de olduğu üzere "Booker" isimli bir Bulldog yerine "Cüzdanını Kaybeden Adam" (evet adı bu) için ayak işleri yapmanız gerekiyor. Bu görevlerin bazıları doğrudan ana görevle alakalıyken, çoğu tamamen sizden saçma ama eğlenceli işler yapmanızı bekliyor. Bazı görevlerse tamamen macera oyunu havasında küçük bulmacalar çözmenizi bekliyor. Örneğin, oyunun hemen başlarında sizi kutsal eşyaya yönlendirecek olan cadı kırmızı şeytan boynuzunu istiyor. Sorun şu ki bulabileceğiniz şeytan boynuzlarının tamamı beyaz. Bu durumda yakınlardaki bir çiftçinin kiraz bahçesine giriyor ve kirazları boynuzlara sürterek kırmızıya boyanmasını sağlıyoruz. Çiftçinin kirazlarıyla oynamamızı hoş karşılamadığını tahmin ediyorsunuzdur. Onu da bir şekilde oyalamanız gerekiyor.

Oyunda görev alırken hemen hemen her karakterle diyaloğa girmeniz gerekiyor. Bütün diyaloglarda en azından sırıtmanızı sağlayan küçük detaylar var. Zaman zaman Diablo'ya taş atan oyunda, aç gözlü öksüz iksir satıcıları, aşırı yaşlılıktan bunamış bilgeler, toprağına şeytan gübresi katan şerefsiz çiftçiler gibi pek çok garip kişilikle diyalog kurmanız gerekiyor. Deathspank'in abartılı iyimserliği ve gereksiz kahramanlık dürtüsü de karışıma eklenince eğlenememek için taş olmanız gerekiyor.

ÖKÜZÜM OLMADAN ASLA

Nasıl? Böyle püfür püfür bir Monkey Island havası alıyorsunuz değil mi? (yok canım, ben vantilatörü açtım… SICAAAK! – *Sinan*) Çok iyi... Çünkü özünde oyunla ilgili tutunabileceğiniz yegane şey bu olacak. Deathspank temel olarak Diablo benzeri bir oynanışa sahip. Aynı anda taşıyabildiğiniz üç silah var ve bunlara rastgele basarak çevrenizdekilere vuruyorsunuz. Sınırlı kullanım şansı olan büyüler dışında özel yetenekler mevcut değil, bunun yerine adalet denilen bir sistem var. Kimi silahlar bu adalet barı dolduğunda özel yeteneklerini ortaya koyabiliyorlar. "Adaletin Fiskesi" isimli gerçekten


Kılıcının yeterli olmadığı noktalarda Deathspank çevrede bulduğu büyü metinlerini kullanabiliyor.

Zombilere ve benzeri RYO elementleri Deathspank'de bulunmalarına rağmen normalden biraz daha farklı olduklarını göreceksiniz.



dev bir yumruk olarak modellenen silah bu bar dolduğunda, düşmanlarına sağlam bir fiske atarak onu uzaklara fırlatabiliyor mesela (çok şahane… Ufukta "pinnn" efektiyle de yokoluyorlar mı? – *Sinan*).

Deathspank'in yetenek sistemi fazla basit tutulmuş. Seviye atladıkça size sunulan üç yetenek kartından birini seçmeniz gerekiyor ve bunlar tamamen pasif becerilerden oluşuyor. % 10 daha fazla hasar vermek veya % 5 daha hızlı koşmak gibi seçeneklerin arasında seçim yapmak biraz sıkıcı. Seviye atladıkça dolaylı olarak kartların verdiği bonuslarda azalıyor. Dolayısıyla mümkün olduğunca her kartı almaya çalışmanın önemli artıları var.

Dürüst olmak gerekirse Deathspank'in neredeyse her beş dakikada bir güldürmeyi başarmasının dışında beni öyle aman aman parlayan bir yanı yok. Dialoglar sırasında kullanılan karakter çizimleri gayet hoş. Basit çizilen oyun dünyası ve modellerse tarz sahibi olmaktan çok sadece sıkıcı duruyorlar. Üç boyutlu küresel dünyada iki boyutlu model ve karakterlerin bulunmasının hoş durduğu başka oyunlar var elbette. Deathspank'deyse neden olduğunu anlamayadığım bir nedenden dolayı hemen hemen herşeyde rahatsız edici bir bulanıklık ve detay eksikliği var. Bu başlarda çok göze batmamasına rağmen, bu kadar esprili ve eğlenceli bir oyunda olmamasını isteyebileceğim detaylardan biri olarak göze batıyor.

ÖZGÜVEN OLMADAN ASLA!?

Siz Deathspank oynarken evinize gelen misafirin boş boş televizyona bakmasını istemiyorsanız, onun da eline bir gamepad vererek sadık yardakçınız büyücü Sparkles olarak oyuna dahil olabiliyor. Sparkles tam anlamıyla bir karakter sayılmaz. Deathspank seviye atladıkça gelişiyor ve buna rağmen kendine özel eşyaları veya pasif yetenek arttırımları mevcut değil. Can havuzu da Deathspank ile ortak olduğu için karakterin saçma yetenekleri ve arkadaşınızın acemliği yüzünden çoğu zaman sırtlanmanız gereken bir yükten fazlası olmuyor. Yine de evime her misafir geldiğinde oyunumu bölmek zorunda olmamam benim için oldukça faydalı oldu.

Monkey Island oyunlarını oynamış veya en azından kendilerini 10-12 kadar saat kadar oyalamak isteyenlerin kesinlikle arşivine katması gereken bir oyun. Görsellerin bu kadar tarz ve stilden uzak olması başlarda oyuncuyu rahatsız etse de oyun geliştikçe bunu umursamamayı öğreniyor ve Deathspank'in eğlenceli dünyasına kendinizi kaptırıyorsunuz. İki büyük konsolun da ağır topları için Eylül/Ekim aylarını beklediğini düşünürsek şu an için Deathspank'i almamanız için hiçbir neden göremiyorum (buzdolabını çekiştire çekiştire çalışma odama getirdim, ayaklarımı da sebzeliğe soktum ve... Aa yazı bitmiş! – *Sinan*).





1 - Deathspank çoğu zaman birden fazla düşmanla kapışmak zorunda kalıyor.

2 - Bunların üstesinden gelmek içinse Justice sistemi her daim hazır bekliyor.



Oyunun en güzel yanı ara videolarda kullanılan karakter tasarımları. Bir tasarımcı olarak yapımcıları kıskandım.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Eğlenceli diyaloglar
+ Monkey İsland tarzı espriler
+ 12 saat süren fiyatına oranla uzun yapısı
+ Ana karakter

- Grafikler standartların çok altında
- Oynanış eğlenceli sayılmaz

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bir Ron Gilbert klasiği sayılmaz ama Deathspank ortalamanın üzerinde.

7.1



> **Tür:** Aksiyon/RYO > **Yapımcı:** Hothead Games > **Dağıtım:** Electronic Arts > **Yaş sınırı:** 12+

The Last Airbender

HAVA, SU, ATEŞ, TOPRAK VE TAHTA - VOLKAN TURAN

M. Night Shyamalan'ı seviyor olabilirsiniz, o yüzden hiç darılmayın gücenmeyin ama bence artık emekli olma zamanı geldi sanki. Hani kendi yazıp yönettiği filmleri heba ediyor etmesine ama artık kalıbına sığmaz bir adam olup herkesin sevdiği isimlere de elini atınca, bir yerde dur demek gerekiyor. İkinci bir Uwe Boll vakası lazım değil şu galaksiye, öyle değil mi? Neyse, sinemalarda şu sıralar Shyamalan'ın "uydurduğu" film olan The Last Airbender'ın gösterildiğinden haberdarsınızdır muhtemelen (gidip görenlere geçmiş olsun). İşte bu filmin oldukça ucuz bir kopyası olan oyunu hakkında birkaç kelam edip gideceğim bu topraklardan.

BÜKME ANİMASYONU BİLE YOK!

Öncelikle belirtmekte fayda var ki The Last Airbender'ı daha önce kitaptan veya çizgi filmlerinden biliyorsanız, ona benzer bir yapım hayal etmeyin. Oldukça sıradan, oldukça tekdüze, heyecanın diplerde seyrettiği, oyun dünyasını beş yıl geriden takip eden bir film oyunuyla karşı karşıyayız. Oyun boyunca tek karaktere sıkışmıyoruz neyse ki Zuko, Aang ve Blue Spirit ile 10 bölümü tamamlamaya çalışıyoruz. Oyun filmle yer yer paralel gitse de bazı bölümlerde Zuko'nun tarafını da görmüş oluyoruz ama bu o kadar büyük bir artı değil çünkü iki saatten sonra salt kol yorgunluğuna dönüşüyor oyun. Zuko ateş-bükücü olduğu için komboları da ateş tabanlı… Uzaktaki düşmanlara ateş topu atmak, tüm etrafına alev saçmak, yukarıdan aşağıya ve sağlı sollu ağır tekme kombolarıyla, en zor seviyede bile karşınızda pek düşman duramıyor. Aang aslında en güçlüsü olması gerekirken, hava-bükücü özelliğini yakın mesafede iyi kullanamadığından pek çok kez ölebiliyorsunuz. Etraftaki kutuları Air Vortexes ile kaldırmak, Tornadoes ile düşmanları fırlatmak, ateşli bölgeleri söndürmek gibi pek çok eften püften yeteneği var Aang'ın. Benim oynamaktan en çok keyif aldığım karakterse Blue Spirit oldu. Bir Ninja edasıyla bölümlerde ilerleyip çift el kılıç ve Dash ile oldukça güzel kombolar, harareti bol dövüşler çıkarabiliyorsunuz. Blue Spirit'in bölümleri aklıma Tenchu'yu getirdi diyebilirim. Benzer bir yapısı var ama kalite bakımından yarışamaz elbette.

Oynanışın dışında da oyunun epeyce ciddi problemleri bulunuyor. Öncelikle belirtmem gerekiyor ki böyle bir kötü yapay zeka uzun zamandır görmemiştim. Varillerin arkasında bekleyen, yanınıza gelip aval aval bakan, kombo yapmayan, saldırsa alakasız yerlere saldıran bir düşman güruhu var oyunda. Bunun tam tersi olduğu zaman da aynı bölümde durmadan ölmekten gına geliyor artık (özellikle boss bölümleri). Bir orta yol tutturulamamış kısacası. Ayrıca alakasız yerlerden aşağı düşme, tutunamama, kutuların arasında sıkışıp kalma, bazı script'lerin geç uygulamaya geçmesi, komboların düşmana bir türlü çarpmaması gibi inanması güç eksikliklerle dolu oyun. Yani gerçekten zorladım kendimi, "bu oyundan keyif alınacak bir şey mutlaka olmalıdır diye" ancak oyun içinde pek bulduğumu söyleyemem. Sadece bölümler arasında özel hazırlanmış animasyonları izlerken biraz keyfim yerine geldi o kadar.

TUZLU SU ÇIKTI BU

Oyunun aksiyon tarafını yok sayarsak, geriye bir tek platform tabanlı bulmacalar kalıyor. Bunlar öyle kötü tasarlanmış bulmacalar değil ama bu numaralar çok önceden keşfedildi. Hatta çoktan klişe sınıfına bile girdi. "Tuşun üzerine kutu koy, kapı açılsın, Dush yap geç" budur yani olay… Wiimote kullanarak bazı ilginç platform bazlı akrobatik hareket sergiliyoruz sergilemesine ama zihin çalıştıran, parmak yeteneği gerektiren şeyler değil bunlar. Bir ara Blue Spirit ile gizlenerek ilerledim, kastım ama baktım ki hiç gerek yokmuş, normal gitsem daha kolaymış o bölümler.

Ana bölümlerin dışında oyunda başka mod bulunmuyor. Oyun online konusunda da susma hakkını kullanıyor. Eh işte, oyun sırasında birkaç "bunu yaparsan sana bu bonusu veririz" görevi var, o kadar. Bir kere oynar, bitirir ve bir daha elinizi sürmezsiniz diye düşünüyorum. THQ da bu kadar eski bir model oyun çıkarıp The Last Airbender'a Shyamalan muamelesi yaptığı için, kara listeme ekliyorum kendilerini.





1- "Abi ben niye Hintliyim ya!"

2- Çakra açıcı, ateş düşürücü!

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Belki biri hediye etmiştir, belki Havabükücü ile ilgili ne varsa görmeniz gerekiyordur yemin etmişsinizdir; bunu anlarız, ama bunların haricinde bu oyunla tanışmanız için neden yok.

4.8



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** THQ > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nintendo > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** http://www.avatarthevideogame.com/





MELEĞİN KANATLARI KOPTU, BİRLİKTE DÜŞTÜK -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bir oyundan beklediğiniz nedir? Sizi alıp başka diyarlara götürmesi mi? Senaryosuyla size daha önce görmediğiniz, belki de hiç görmeyeceğiniz bir şeyi göstermesi mi? Eğlendirmesi mi? Diyaloglarında geçen bir espriyle güldürmesi veya çocuksu, sadece Japonların elinden çıkabilecek bir naiflikle duygulandırması mı? Bir oyundan ne istersiniz onu elinize alıp konsolunuza taktığınızda? Cevap zor, biliyorum. Cevap şu an sizin için çok zor, çünkü siz bu ay Dragon Quest IX'u oynamadınız.

HEPSİYLE BENZER AMA FARKLI

Sizin için inceleme yazmamızın amacı zaten bu, biliyorum. Yani eninde sonunda bizim burada olmamızın yegâne sebebi bu; size bazı oyunları ıskalamamanız gerektiğini hatırlatmak. Bu durum Dragon Quest için özellikle daha bir önemli. Çünkü biliyorum bu oyunun ne kadar kolay ıskalanabilir bir doğası olduğunu. Dragon Quest serisinin de, DS'in uzun soluklu oyunlarının da ülkemizde pek rağbet görmediğini biliyorum. Ama bu oyunu ıskalamamanız gerekiyor. Bir oyunun müziklerini dinlerken oyundan sahneler hatırlayıp gülümseyenlerdenseniz, bir oyunun sizi saatlerce başında tutması hoşunuza gidiyorsa, hele ki o oyun yanınızda her yere taşıyabileceğiniz bir bağımlılıksa, Dragon Quest IX kayıp bir oyun olmamalı sizin için. Eğer uzunca bir zamandır saatler süren bir oyun seansı görmemiş olan ben bile uyumak için gittiğim Faruk'larda "ne uykusu ulan" deyip saatlerce Dragon Quest IX oynuyorsam, siz de ıskalamamalısınız bu oyunu.

Peki Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies'ı bu kadar özel yapan ne? Ne oyunun yapısı, ne de türü özel bir yana sahip değil; aşağı yukarı tüm J-RYO'lar neyi yapıyorsa Dragon Quest IX da gayet başarılı bir şekilde aynılarını yapıyor. Karakterimizi –ve akabinde oyun multiplayer düşünülerek tasarlandığı için partimizdeki karakterleri- yaratıyor, bir dünya haritasında düşmanlarımızı ve bize verilen görevleri tamamlamak üzere gitmemiz gereken yerleri görüp hareket ediyoruz. Düşmanlarımızla karşılaştığımızda girdiğimiz savaş ekranında da düşünüp taşınıyor, emirlerimizi veriyor ve taktiğimiz doğrultusunda düşmanlarımızı alt etmeye çabalıyoruz. İşte hepsi bu. İlk Dragon Quest'in çıktığı 1986 senesinden beri tüm J-RYO'larda olduğu gibi Dragon Quest'in de formülü bu. Oyunu özel yapan yanı bu olamaz yani. Dragon Quest IX'u asıl özel yapan; beklenmedik bir olay sonucu kanatlarını ve halesini kaybeden bir meleği anlatan hikâyesi, Japon naifliğiyle yazılmış karakterlerinin doldurduğu muazzam dünyası, baş döndürücü melodilerle dolu soundtrack'i, arkadaşınızın dünyasına girip onunla keşfe çıkabildiğiniz zindanları, yağmaladığınız sandıkları... Daha net söyleyeyim; DS'i kapatıp hayatınıza devam ettiğinizde zihninizde bıraktığı tadı özel Dragon Quest IX'un. Diğer tüm Dragon Quest'ler gibi, hatta iyi yapılmış çoğu J-RYO gibi her hissinize, hem en çocuksu eğlence ihtiyacınıza, hem de en naif duygu açlığınıza her rengiyle oturuyor bu oyun.



KUSURSUZLUK

Ama hataları, kusurları da var kuşkusuz. Multiplayer her ne kadar eğlenceli bir oyun tecrübesi sunsa da yüzde yüz başarılı değil. Arkadaşınızın oyununa girdiğinizde onun dünyasında olduğunuzdan, kendi oyununuz için bu kayıp bir süre oluyor, dört kişi beraber bir hikâyeye başladığınızda dördünüzün de gelişmesi olmuyor o, sadece dünya kiminse, gelişme de ona kalıyor. Aynı şekilde karakterlerinizin yarattıklarınızdan ağırlıklı olması Baldur's Gate, Planescape Torment, Final Fantasy gibi ekip tabanlı RYO'ların o karakter arası dinamiklerden gelen eğlencesini siliveriyor.

Boş verin siz ama bunları. Söylemedim varsayın. Ufak boyutu zaten kaçırılmasına çok müsait Dragon Quest IX'un, kadı kızında bulunması garanti kusurlar önünüzde durmasın. Eğer oyun dediğimiz mefhum sizi ilgilendiren bir şeyse o zaman Sentinels of the Starry Skies'ı takın DS'inize ve saatlerinizi verin. Çünkü bu ay Dragon Quest IX'u ıskalamazsanız, sizi gerçekten oyun oynadığınıza memnun edecek bir tecrübe yaşayacaksınız.



1- Çok bakmayın, gerçekten istediğiniz bir saç modeli bulamayacaksınız.

2- Japonlar adamı etkilemeyi biliyor arkadaş...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Özel bir oyun Dragon Quest IX, daha önce yapılmamış bir şeyi yapışından değil, en temel oyun ihtiyaçlarımızın hepsini tatmin ettiğinden.

9.6

> **Tür:** J-RYO > **Yapım:** Level-5 > **Türkiye dağıtıcısı:** Nintendo Türkiye > **Yaş Sınırı:** +10 > **Web Sitesi:** www.dragonquest9.co.uk

Shin Megami Tensei P3P Persona 3 Portable

KADERİMİ KENDİ ÖZGÜR İRADEMLE SEÇİYORUM VE HAREKETLERİMİN TÜM SORUMLULUĞUNU KABUL EDİYORUM - CAN ARABACI

Her şeyi bildiğini mi sanıyorsun? Hayır, hiçbir şeyi bildiğin yok. Bir günü 24 saatten ibaret sanıyorsun. Peki ya sana kimsenin farkında olmadığı gizli bir saatlik zaman diliminden bahsetsem? Şaşırdın değil mi? Ben de ilk başta şaşırmıştım. Merak etme, alışacaksın. Sen de zamanla o gizli zaman diliminde, Karanlık Saat'te, bizle birlikte Gölge'lere karşı savaşacaksın. Bana inanmıyor musun? O zaman kendin görmeye hazırlan, çünkü Karanlık Saat'e tam olarak 42 saniye kaldı...

Size P3P'yi iki sayfada nasıl anlatabilirim gerçekten bilmiyorum. Anlatmak istediğim, not aldığım o kadar çok detay ve özellik var ki oyunla ilgili, hepsini sadece 7,500 karaktere sığdırmam mümkün değil. Yine de size bunu anlatmaya çalışırken bile çok değerli karakterleri harcadığım için kısa kesip doğrudan konuya gireceğim.

Artık klasikleşmiş olduğu üzere Japonların öğrenci hayatını işleyen hikâyede, okula yeni gelen öğrenci rolünü yine biz üstleniyoruz. Ve daha Gekkoukan lisesindeki ilk günümüze





bile başlayamadan etrafta garip birşeylerin döndüğü gözümüze çarpıyor. İlk birkaç gün bunu görmezden gelsek de sonrasında gözlerimiz açılıyor. Bir yanda insanlar üzerinden beslenip onları apati sendromu denilen bir hastalığa iten "Gölge"ler, diğer yanda okulda yaklaşan sınavlar, öte yanda arkadaşlık ilişkileri derken P3P sizi yarattığı o dünyanın içine öyle bir çekiyor ki neye uğradığınızı şaşırıyorsunuz. Evet, göreviniz her ne kadar Tartarus'a gidip mümkün olduğunca çok gölgeyi yok etmek olsa da, dövüşmek oyunda yaptığınız tek şey değil. Özellikle sınav haftalarında aynı gerçek hayatta olduğu gibi oturup bütün bir haftayı çalışarak geçirmek sıkça yaşayacağınız bir şey. Tabii sınavlara çalışırken Tartarus'u ve gölgelere karşı olan eğitiminizi ihmal ederseniz bu sefer dolunay zamanlarında zorlanma ihtimaliniz oldukça yüksek. Üçe bölünemeyeceğinize göre, oyunda bunlar için belirli bir düzen oturtmanız gerekiyor. Üçe demiştik, değil mi? Elbette ki bir de sosyal ilişkiler var işin içinde. Persona'larınız sizin ruhsal aynanız olduğu için siz ne kadar güçlü sosyal bağ kurarsanız o kadar fazla güçleniyorlar. Bu yüzden boş vakitlerinizde arkadaşlarınızla şehirde takılmak da kendinizi geliştirmenin önemli bir parçası.

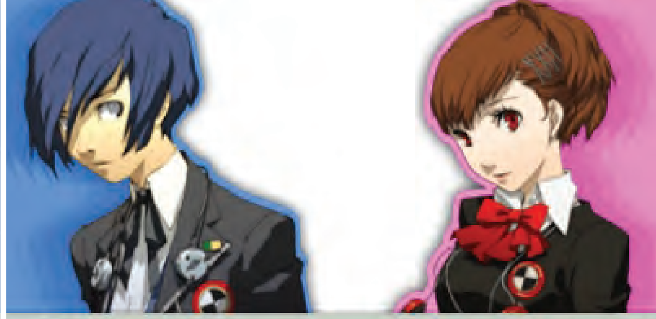
MEMENTO MORI...

Bir lise öğrencisi olarak savaşlarda gölgelere karşı durabilmeniz için bazı özel güçlere ihtiyacınız var. Oyuna da adını veren Persona'lar tam olarak bu işe yarıyor. Her biri tarottaki 22 Major Arcana'dan birine dahil olan Personalar çeşitli güçlere ve zayıflıklara sahip. Ana karakter haricindeki herkesin Persona'sı sabitken ana karakterimiz çeşitli Persona'lar arasında dilediğince geçiş yapabilme özelliğine sahip. Oyunun savaşları da genelde "rakibinin zayıf noktasını bul, o zayıf noktaya yoğunlaş" şemasını izlediğinden sık sık Persona değiştirmeniz gerekiyor genelde. Bu çeşit çeşit Personaları da Tartarus'ta yendiğiniz düşmanlardan ya da elinizde bulunan Personaları birleştirmekten kazanıyorsunuz. Zaten Persona birleş-

tirmeydi, sosyal bağları tamamlamaktı derken yaklaşık 100 saate yakın bir süreyi oyunda geçirdiğinizi fark ettiğinizde büyük bir şok geçirmeniz olası. Ama merak etmeyin, yalnız değilsiniz.

Daha değinilecek çok şey var gerçi ama tam ısınmaya başlamışken yerimiz bitmiş bile. Eğer bir PSP'niz varsa kendinize yapabileceğiniz en büyük iyilik gidip derhal Persona 3 Portable oynamaya başlamak olur. Uzun zamandır beni PSP'me böylesine bağlayan, bu kadar bağımlılık yapıcı bir oyun gelmemişti, siz de kendinizi bu zevkten mahrum bırakmayın. *(Aha, Peace Walker oynamamış bir PSP sahibi. – Faruk)* Hatta giderayak biraz daha cüretkar davranıp P3P'ün PSP'ye bugüne kadar çıkmış oyunlar listesinde ilk 3'e girebilecek kadar iyi olduğunu bile söyleyebilirim. Ah bir de P4P yapsalar şu alete de oynasak, ne güzel olurdu...

PERSONALARINIZ SİZİN RUHSAL AYNANIZ OLDUĞU İÇİN, SİZ SOSYAL BAĞLARINIZI NE KADAR GÜÇLÜ KURAR VE GELİŞTİRİRSENİZ PERSONALARINIZ DA O KADAR GÜÇLENİYOR.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Derin ve mükemmel işlenmiş hikâye
+ PS2'de P3'ü daha da iyi hale getiren geliştirmeler
+ Başarılı savaş sistemi ve sosyal link gelişimi
+ Çok uzun oynanış süresi ve yüksek tekrar oynanabilirlik
- PS2'deki anime tarzı ara sahneler kalkmasaymış keşke
- FES'teki "The Answer" modu oyuna dahil değil

PERSONA 3 İLE P3P ARASINDAKİ BAZI FARKLAR

-Dövüş sistemine bazı ciddi eklemeler yapılmış. Artık istersek grubu da kendimiz yönlendirebiliyoruz. Aynı zamanda ölümcül bir darbe alacağımız zaman gruptan birisinin kendisini önümüze atması gibi P4 özellikleri de dövüşlere renk kazandırmış.
-Personalarınız level atladıkça size yetenek kartları veriyor. Bu yetenek kartlarını kullanarak normalde Personalarınızın öğrenemediği bazı özellikleri öğretebiliyorsunuz. Aynı zamanda Naganaki Shrine'da bu kartları kopyalayıp Persona geliştirme sürecinizi çok daha basit hale getirebiliyorsunuz.
-Dişi ana karakter için başlı başına yeni bir Soundtrack hazırlanmış. Gezdiğiniz mekanlarda ve dövüşlerde bu yeni müzikler çalıyor. Yine de biz diğer müziklere alışmıştık zaten ya.
-Aigis'in başrolünü oynadığı "The Answer" modu oyunda yok. Sanırım en çok üzüldüğüm de bu oldu. Ancak bu mod oyunda olmamasına rağmen Vision Quest özelliği oyunda var.
-Anime stili ara videolar çıkartılmış. Görsel roman tadına bürünmüş oyun iyice.
-Karakterimiz Persona 3'te istediği gibi gezebilirken bu gezme işlemi menü ve imleç tabanlı hale gelmiş. Görsel olarak biraz daha sınırlı olsa da çok fark yok aslında arada.
-İki Social stat birden geliştiren part-time işler eklenmiş belli günlere. Paulownia Mall'daki Cafe'de Pazartesi-Salı-Çarşamba günleri çalışarak hem Charm, hem Courage özelliklerinizi arttırabilirsiniz mesela.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PSP'nin icadına hiç bu kadar sevindiğimi hatırlamıyorum. Ve evet, abartma hakkımı kullanıyorum.

9.5



> **Tür:** J-RYO > **Yapım:** Atlus > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Web Sitesi:** http://www.atlus.com/p3p/

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

SIRA ÖDÜNÇ VE İKİNCİ EL SEVERLERDE

Electronics Arts geçenlerde 2011 itibariyle spor oyunlarında yapılacak önemli bir değişikliği açıkladı. Gözlerden kaçan bu değişikliğe göre 2011 yılından itibaren konsollara çıkacak spor oyunlarının online içeriğine EA hesabına oyunu ekleyen kişi ulaşırken oyunu ondan satın ya da ödünç alan kişi, açıklanan Amerika fiyatına göre 10 USD ödeyerek online lisansı satın alacak veya 7 gün ücretsiz deneyebilecek. Konsol oyuncularını ve bu sistemle uğraşmayacak PC oyuncularını çekebilmek için bu ek hesaplara çeşitli DLC'ler sunulacak. EA'in aldığı bu kararın ardında ikinci el ve ödünç verilen oyunların konsol dünyasında korsan oyundan daha tehlikeli olmaya başlaması yatıyor. Blitz Games'in (Dead to Rights) kurucularından Andrew Oliver'e göre oyun yapımcıları gelirlerinin dörtte üçü ikinci el piyasasına kaybediliyor. Konsollarda PC'deki hesap aktivasyonu zorunluluğu çoğunlukla olmadığından ikinci el piyasası sorunsuz bir şekilde işliyor. Bu nedenle bedavacı ve ucuzcu oyuncuları çekebilmek için öncelikle hesap aktivasyonu ve DLC gibi balon ve pamuk şekerlere yöneliyorlar. Saboteur'de hesap kodu girilince gece kulübünde açılan striptiz şovu ve Bad Company 2'de yeni haritalar veya Mass Effect 2'nin Cerberos network'ü gibi. PC oyuncularının bezdiren güvenlik sistemlerine kıs kıs gülen konsolcular, gözlerin kendilerine çevrildiğini maalesef çok uzak olmayan bir gelecekte fark edecekler.

Not: Bu ay tatile çıktığım için LogIn'in kalanı Can Arabacı'ya emanet. Teşekkürler Can.



BATAN GEMİNİN MALLARI...

Şu sıcak yaz günlerinde altınızda geminizle yedi denizi turlamak, o serin esintiyi yüzünüzde hissetmek gibisi yok sahiden. Flying Lab de aynı şeyi düşünmüş (ve batan gemiyi kurtarmak için son bir çaba göstermiş) olacak ki Pirates of the Burning Sea'ye yeni bir ek paket yapmaya karar vermiş. Üstelik "Power and Prestige" ismini taşıyan ek pakedin çıkış tarihi de oldukça yakın; 24 Ağustos. Peki su almakta olan gemiyi kurtarmaya yetecek mi bu ek paket? Henüz kesin olarak bilmiyoruz, ancak bir limanın valisi olarak seçilmek kulağa hiç fena gelmiyor hani... Düşünsenize koskoca limana sizin adınız verilmiş, limana girenleri sizin belirlediğiniz "Beylikdüzü'ne Hoşgeldiniz" mesajı karşılıyor (çok düşündünüz mü bu mesajı?), düzenli bir geliriniz var ve valilere özel ekipmanlara erişim kazanıyorsunuz... Bunları ve eklenen bir sürü yeni görevi düşününce Pirates of the Burning Sea'ya son bir şans daha verebiliriz sanırım.

YÜZÜKLER BEDAVA!

Lord of the Rings Online oynamak isteyenler, artık bahaneniz kalmadı. Çünkü oyun artık bedava! Son zamanlarda çoğu DVO'nun izlemeye başladığı Free2Play (oynaması bedava) sisteminin bu seferki durağı LotR Online oldu. Oyunun yapımcısı Turbine'in bu hareketi oyunu canlandıracak mı yoksa tabuta çivi mi çakacak emin değiliz ancak bugüne kadar LotRO'yu denemek istediyseniz bu sizin için gerçekten de altın değerinde bir fırsat. Öte yandan oyunun kayıtlı kullanıcılarına ne olacak diye merak ediyor olabilirsiniz. Kayıtlı ve ödeme yapmaya devam eden kullanıcılar doğrudan VIP statüsüne geçip diğerlerinin erişemeyeceği bazı avantajlara ve her ay 500 Turbine puanına sahip olacaklar. Kısacası gelecek ay 250 Turbine puanı Oyungezer'de! (Şaka tabii, yok öyle bir şey)



ALPHA'NIN SONU

Bugüne kadar gizlilik anlaşması var diye çenemizi tutup susuyorduk ama artık haykırmanın vakti geldi. Evet arkadaşlar, World of WarCraft'ın yeni ek pakedi Cataclysm'in süper gizli alpha testindeydik bunca zaman. Ancak gizlilik anlaşması gereği her "Hyjal'da ne olacak?" sorunuza "bilmem ki, güzel şeyler olur heralde" diye cevap vermek zorunda kaldık bunca zaman. Ancak neyse ki artık gizlilik anlaşmasının kalkmasıyla birlikte beta süreci de başladı ki artık rahat rahat konuşabiliyoruz. Yakın bir zamanda daha çok detaylı bilgi bekleyebilirsiniz bizden! Tabii beklerken Battle.Net hesabınızı kontrol etmeyi de unutmayın, kim bilir belki beta ikramiyesi size çıkmıştır...

BÜTÜN LEGOLAR, BİRLEŞİN!

Küçükken legolarla oynamak, tren, kamyon, ev yapmak iyiydi de, legodan DVO yapmak? Sanırım bu fikre hâlâ alışabilmiş değilim. Yine de ComicCon sağolsun, Lego Universe ile ilgili doğru düzgün ilk bilgiler oradan sızdı. Lego karakterlerinizi oluşturmadan önce bilmeniz gereken en önemli şey dört ayrı taraftan birini seçmeniz gerekeceği. Assembly, Sentinels, Paradox ve Ventrue League adındaki bu dört taraftan her biri farklı tipte bir oyun deneyimi sunacak. Assembly lego parçalarından bir şeyler inşa etme üzerine yoğunlaşırken, Sentinels ve Paradox işin daha kaba kuvvet kısmına bakacak. Ventrue League'in ise araştırma üzerine yoğunlaşacağı söyleniyor. Popüler serilerin lego uyarlamaları şirindi, eğlenceliydi de, bu lego işinin biraz fazla abartılmaya başladığını düşünen bir tek ben miyim?



SEN DE Mİ EQ II?

Anlaşıldı, DVO yapımcıları bu F2P işini gerçekten de çok sevdi. Baksanıza, satır geçmiyor ki yeni bir F2P haberi gelmesin! Az önce LotRO'nun F2P sistemine geçtiğine değinmiştik ya... Şimdi o haberden LotRO ismini silip yerine EverQuest II koyun! Evet, EverQuest II de Sony Online'ın geçtiğimiz aylarda yaptığı açıklamanın aksine F2P kervanına katılan oyunlardan artık. Ancak LotRO ve F2P'ye geçen diğer oyunlardan farklı olarak EverQuest II Extended'ın paralı ve parasız sunucuları birbirinden ayrı tutulacak. Extended oyuncuları, oyunun çok büyük bir kısmına ulaşabilse de bazı seviyeler ve özellikler bu versiyona dahil olmayacak. Yine de eğer isterseniz ücretli sunuculardaki karakterlerinizi ücretsiz versiyonlara kolaylıkla kopyalayabileceksiniz. Ama karakterini kopyalayıp da ücretsiz sunucularda oynayanlara "Ekmek bulamıyorsanız pasta yiyin" diyenlere şehir korumaları otomatik saldırıyormuş, söylemedi demeyin...

EverQuest II
EXTENDED
Free Adventures



HANİ BATMAN TÜRKİYE'DEYDİ?

Tayt giyen süper kahramanların diyarı DC Universe'in online versiyonu eli kulağında artık. Açık beta başvurularının başlamasıyla DC hayranlarını sokağa döken DCUO (katılmak isteyenler için adresi: http://www.dcuniverseonline.com/en/beta/), çıkışının ne kadar yakın olduğunu hatırlatırcasına ön siparişleri de açtı sonunda. Şu anda sadece Kanada ve Amerika için açılan ön siparişlerin yanındaki hediyeleri görünce aklımız çelinmedi desek yalan olur. Ön sipariş bonusları arasında Batman olarak oynayabileceğiniz 2v2 bir arena (arenaya girince "I am Batman!" demek yasakmış ama) ve çeşitli oyun içi silahlar olacakmış. "Aa ne güzel" derken koleksiyon sürümünün bunlara ek olarak DCUO Prestige ve Legends çizgiromanının ilk sayıları, Batman figürü gibi daha birçok ekstra daha içereceğini öğrenince az daha yüreğimize iniyordu. Amerika dışında yakında Almanya, Fransa, İspanya ve İtalya'dan da ön sipariş almaya başlayacak oyun Türkiye'yi niye es geçiyor, bunun cevabını öğrenmek istiyoruz. Biz de Batman olacaktık ama ne güzel?



GEL PİSİ PİSİ!

Çıkış tarihine daha çok var diye Guild Wars 2'ye gereken ilgiyi göstermiyorsanız çok büyük haksızlık ediyorsunuz. Bu sene içinde bir ara betasının başlaması planlanan GW2'de hangi sınıflar olacağını merak edenlere müjde! Az sonra Ranger sınıfıyla ilgili ilk bilgileri okuyacaksınız! Dual-Wield ve Two-Handed silahları kullanabilecek olan Ranger sınıfının hem yakın dövüşte, hem uzak dövüşte etkili olacağı söyleniyor. Aynı zamanda sadece bir tanesi sürekli yanında ve aktif olan 3 ayrı pet sahibi olabilecek. Yanımıza alacağımız bu hayvanları (alt sınıflarıyla birlikte) 12 ayrı çeşit arasından dilediğimiz gibi seçebileceğiz. Bu da yetmezmiş gibi hayvanlarımız 20 ayrı evrim seviyesinde çeşit çeşit özellik de kazanacak. Sadece hayvanlar mı? Hayır, tuzakların ve çeşitli ruhların da Ranger'ın emrine amade olacağını söylemekte yarar var. Anladığımız kadarıyla ruhlar bir nevi WoW'un totem sistemi gibi işleyecek –ki Ranger sınıfı için oldukça ilginç bir seçim bu. 2011'e de çok var, başladığında betasıyla yetineceğiz artık...

HELL, IT'S ABOUT TIME!

Sevgili okur,

Sen bu satırları okurken biz kendimizi StarCraft II'de kaybetmiş olacağız. Eğer 3 ay boyunca dergi piyasaya çıkmazsa Mar Sara'daki Joeyray'in Barı'na git ve Zerg istilası altında olduğumuzu söyle. Unutma! Dominion güçlerine ve Arcturus Mengsk'e güven olmaz! Yaşasın Jim Raynor! Yaşasın Raynor'ın Akıncıları!

BETA SİZİNLE OLSUN

DC Universe Online haberini okudunuz değil mi? Hah işte, bir şekilde onu sindirmeyi başardık diyelim, ya Bioware'in yaptığına ne demeli? E3'te yayınladıkları "Hope" videosundan sonra iyice gaza gelip Old Republic betası başlasa da oynasak derken gerçekten de başlattılar sonunda kapalı betayı. Ancak gönderilen davetiyeler sadece Kuzey Amerika'daki 200 civarı oyuncuyla sınırlı. Yakın zamanda diğer bölgelere de beta davetiyesi gönderimi olacağı söylense de, bu bizim şu anda oyunu oynayan 200 oyuncuyu kıskanmamızı engellemiyor. Neyse ki kıskançlığımız yüzünden tam katil olmaya karar verdiğimiz sırada ToR açlığımızı dindirmek için ComicCon araya girdi. Çok yeni bir şey öğrenemesek de taraf değiştirme sisteminin rafa kalktığı ve kendi gemimizle uzay savaşlarına katılacağımız kesinleşti en azından. Tama "güç bizimle" falan filan ama artık beta da buralara bir uğrasa iyi olacak...





ESL TÜRKİYE
OYUNCULARIN YENİ BULUŞMA YERİ

BU YAZ HER ZAMANKİNDEN DAHA SICAK GEÇİYOR –DAMLA PINAR GÖK

Dünyanın en büyük elektronik spor ligi ESL'in Türkiye (www.esl.eu/tr) ayağının açılmasının üzerinden koca bir ay geçti. Toplam 20.000 lira ödülün dağıtılacağı Leadtek Counter-Strike 1.6, Kingston Call of Duty 4, Asus Fifa 2010, Lenovo Warcraft 3 ve Trackmania Nations Forever liglerinde birbirinden eğlenceli ve birbirinden çekişmeli binlerce karşılaşmayı geride bıraktık. Bu ay, bir türlü kendine Counter-Strike takımı bulamayan ya da takım üyelerinin bir araya gelemediği CS oyuncuları için bir de sürpriz yaptık ve Counter-Strike 1on1 ligini açtık. Yani artık ESL Türkiye'de tek başınıza da CS oynayabilirsiniz!

LİGLERDE NELER OLUYOR?

Geçen ay da bahsettiğimiz gibi ESL sürekli yenilenen, sürekli yeni maçların yapıldığı, yerinde durmayan, kıpır kıpır bir oluşum. Böylesine hareketli bir yerde liglerin sabit durması da imkânsız tabii ki. Geçtiğimiz 1 ay boyunca ESL Türkiye liglerindeki karşılaşmalar yaz sıcağını bile bastıracak kadar hararetliydi. Siz mutfağa gidip soğuk içeceklerinizi alıp gelirken, ben de bu sırada liglerdeki son durumları anlatmaya başlayayım…

Asus FIFA 2010 liginde ilk sırada tecrübeli oyuncu "r3aDy2KiLL" var. r3aDy2KiLL'i az bir puan farkıyla "iSyLiNhO" takip ediyor. Bu iki tecrübeli oyuncu arasındaki çekişmeyi biz de tüm FIFA camiası gibi heyecanla takip ediyoruz. r3aDy2KiLL ve iSyLiNhO'nun hemen ardında, üçüncü sırada FIFA camiasının tanınan isimlerinden "BuRQii" gözümüze çarpıyor. Bakalım 6 aylık sürecin sonunda, hakem son düdüğü çaldığında Asus FIFA liginde yüzü gülen taraf kim olacak?

Leadtek Counter-Strike 5on5 liginde ilk 3 sırayı paylaşan takımlar büyük bir hızla değişiyor. Bu yüzden oyun severler Leadtek Counter-Strike ligini İMKB'yi takip eden bir broker edasıyla takip ediyor. Ligde ilk sırada gözümüze çarpan isin "MYSTERIEUX". İkinci sıradaki takımsa "Adore 2 Emphasis". Üçüncü sıradaki "Herkese Gider" yavaş ama kararlı adımlarla zirveye tırmanmaya çalışıyor. Takımların arasındaki puan farkı çok az, bakalım önümüzdeki günlerde Leadtek Counter-Strike liginde nasıl gelişmelere şahit olacağız...

Lenovo Warcraft 3 ligi geçtiğimiz bir ay boyunca çok çekişmeli maçlara sahne oldu. Bu heyecanlı maçların sonunda ilk sırada gözümüze çarpan isim "ZaChTT" oldu. Aynı zamanda milli takım oyuncumuz olan ZaChTT'ın hemen ardından ikinci sırada "RoyaLord" ve üçüncü sırada bir diğer tecrübeli oyuncu "Sleeep" yer alıyor. Strateji oyunu sevenlerin yeni adresi haline gelen ESL Türkiye'de Warcraft 3'ün yeniden doğuşuna adım adım şahit oluyor ve birbirinden heyecanlı karşılaşmaları nefesimizi tutarak takip ediyoruz.

Kingston Call of Duty 4 liginde ilk sırada CoD camiasının tanınan isimlerinden "Hardware Arena Gaming" yer alıyor. İkinci sırada "Symbol Gaming" ve üçüncü sırada da "0SN Gaming" az bir puan farkıyla Hardware Arena Gaming'in ensesinden nefeslerini eksik etmiyorlar. Keskin nişancı tüfeğinizi kapıp en yakın tepeye pusu kurmayı unutmayın, çünkü önümüzdeki 6 ay boyunca Kingston Call of Duty 4 liginde çok çekişmeli maçlara şahit olacağız.

Trackmania Nations Forever liginde ilk sırada "Camoka" yer alıyor. Hemen ardından "Mefeye" ve üçüncü sırada da "roMa" birincilik için asfaltın tozunu attırıyorlar.

DIŞARIDA NELER OLUYOR?

ESL Türkiye'nin sadece bilgisayar başında kalacağını mı sandınız? Tabii ki değil. Madem birlikte oyun oynayıp birlikte yarışacağız, o zaman birbirimizle de tanışacağız. 25 Temmuz'daki ilk ESL Türkiye buluşmamızın adresi Adeks İnternet Cafe'ydi. İstanbul sıcaktan kavrulurken Adeks'in püfür püfür bahçesinde muhabbet etmek her ne kadar çok hoş olsa da, 15 dakika önce teslim aldığımız ESL roll-up'ının rüzgârda devrilip kahve lekesi olması günün olayı haline geldi.

ESL Türkiye ödüllü ligleri, online ve offline turnuvaları, Facebook yarışmaları (http://www.facebook.com/eslturkiye) ve buluşma etkinlikleriyle oyuncuların son gözdesi haline geldi. Siz de ESL Türkiye heyecanına katılmak ve bu yazın en büyük eğlencesine dahil olmak istiyorsanız *www.esl.eu/tr* linkini sık kullanılanlar listenize eklemeyi unutmayın.



BÜTÜN KIZLAR TOPLANDIK!

ESL Türkiye'yi açtık, liglerimiz tam gaz devam ediyor ama bakalım kimler bizimle birlikte oynuyormuş ESL Türkiye'de. Bu ayki konuğumuz Counter-Strike'ın tanınan isimlerinden, Generation Female takımı kaptanı Iraz "SoShy" Demir.

Öncelikle biraz kendinden bahseder misin? Neler yapıyorsun?

İsim, soyad, yaş ve yarışmacılara başarı dileklerimi bir kenara bırakırsak... Geçen yıl Yeditepe Üniversitesi Mütercim Tercümanlık Bölümü'nden mezun oldum. Şunu da belirtmek isterim ki profesyonel oyuncular kesinlikle kaldırım mühendisleri değildir. Mezuniyetime kadar 15 yıldır devam eden profesyonel voleybol kariyerimi de talihsiz bir sakatlık sebebiyle yarıda bırakmak zorunda kaldım. Şu anda freelance çevirmenlik yapıyorum ama ilk fırsatta turizm sektöründe çalışmayı düşünüyorum. Onun haricinde de arkadaşlarımla fazlaca vakit geçirmeye ve güzel organizasyonları mümkün olduğu kadar kaçırmamaya çalışıyorum.

Nasıl başladın oyun oynamaya? Şu anki konumuna nasıl geldin?

Ben biraz sevgili dırdırı yaparak başladım aslında. Erkek arkadaşım oyunun başından kalkmayınca ben de iletişim kurma yolları aramaya başladım. Sonunda "eh hadi bana da öğret bari de oyunda beraber oluruz en azından" dedim. O da büyük bir zevkle öğretti tabii :) En başlarda şu anki konumuma gelmek gibi bir düşüncem yoktu, eğlencesine oynamaya başladım. Sonrasında Mehmet "SNAP" Mutlu, yani GNT Female takımı menajerimiz, kız takımı kurmak istediğini söyleyince bir anda kendimi takımın kaptanı olarak buldum. Bütün kızlar toplandık ve çalışmalara başladık. Erkek takımındaki arkadaşlarımız da sağ olsunlar bizi çalıştırmayı kabul ettiler. Maçlar, taktik çalışmaları falan derken olduğumuz noktaya gelebildik çok şükür.

Türkiye'de profesyonel bir bayan bir oyuncu olmak nasıl bir his?

Aslında Türkiye'de profesyonel bayan oyuncu olmak pek çok bayan oyuncu için korkutucudur; genelde saklarlar hatta. Ama ben bu tip konularda çok agresif ve inatçı olduğum için public sunucularda oynamaya başladığım zamanlarda bile bayan olduğumu bilinsin isterdim. "Erkek oyunu bu kardeşim, sen git yemek yap" gibi yorumlar beni daha çok körüklerdi. Özellikle o sunucudaki "delikanlıların", "Aaaa kız beni öldürdü bilader, buyur burdan yak" tarzı konuşmaları bana şahane eğlence konusu olurdu, hâlâ da oluyor yalan yok :)

ESL Türkiye hakkında ne düşünüyorsun?

Türkiye'de bu işin profesyonel olarak yapılmaya başlanması bence bütün oyuncular için büyük bir fırsat ve hatta büyük bir şans. ESL Türkiye açılış ve yönetim sürecine de dahil olduğum için, işlerin ne kadar büyük bir titizlik ve dikkatle yapıldığını çok iyi biliyorum. Sadece başlangıç aşamasında olmasına rağmen büyük ilgi gören bu kuruluşun, yapılacak organizasyon ve turnuvalarla çok daha iyi yerlere geleceğini biliyorum. Artık Türk oyuncuların da Avrupa'ya açılma zamanı geldi, di mi ama :)





ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

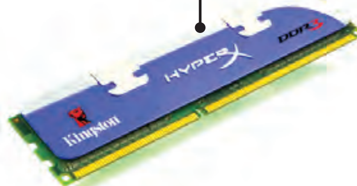
LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı



KINGSTON CALL OF DUTY 4 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 Adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 Adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti



LENOVO WARCRAFT 3 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook



ASUS FIFA 2010 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı



TRACKMANIA NATIONS FOREVER LİGİ ÖDÜLLERİ

1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon







NEED FOR SPEED WORLD

NE DEMİŞ ŞAİR? BAS GAZA YAVRUM, BAS GAZA. KİM TUTAR SENİ, BAS GAZA. - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Y Need for Speed… 1999 senesiydi herhalde ilk oyununu oynadığımda, Need for Speed III: Hot Pursuit'ti ilk yarış oyunum. Yani sonrasında tüm yarış oyunlarından beklediklerimi belirleyen oyun. Hot Pursuit'in saf eğlenceli yarış mantığıydı beni seneler sonra Pure'u bulduğuma sevindiren, Split/Second'a heyecanlandıran. Şimdi buradayız. Need for Speed: World! DVO'ya özenen yapısı, RYO öğeleri ve tabii ki o su götürmez Need for Speed çekirdeği. EA'in iki sene önce "farklı zevkler için farklı NfS'ler" düsturuyla başlattığı ve Nitro ile Shift'i yaratan Need for Speed atılımının üçüncü ayağı karşımızda. Adımını düzgün atıyor mu, yoksa tökezleyip düşüyor mu?



AĞLARSA ANAM AĞLAR, GERİSİ SOSYAL AĞLAR

Dediğimiz gibi oyunun üç büyük kısmı var: Devasa Online kısmı, RYO öğeleri ve yarış iskeleti. İlk kısmı aslında bu yazıda sözü geçtiğinde kafa karıştırabilecek kapasitede. Hatta Need for Speed: World de bu konuda kendini böyle lanse ettiği ve belki de böyle olmayı denediği için bir hayli suçlu. Need for Speed: World her ne kadar sayıları bir hayli fazla olan oyuncularla, çeşitli yarış bölgelerine gidip beraber yolculuk ettiğiniz bir oyun olsa da bir DVO değil, hatta oyunun sosyal yönünün var olması dahi onu bir DVO'ya döndüremiyor. Evet, diğer yarışçılarla arkadaş olabiliyor, grup kurabiliyor, sohbet edebiliyor ve hatta N tuşuna basarak tüm arkadaşlarınızın son yaptıkları şeyler hakkında bilgi sahibi alabiliyoruz. Ve evet, bütün bunlar kulağa gerçekten de normal geliyor. Fakat sorun şu: Bu bir yarış oyunu. Siz zamanınızın yüzde doksanını dört tuştan elinizi çekmeyerek geçiriyorsunuz, Auto-Run fonksiyonunun olduğu DVORYO'larda bile tam anlamıyla yapamadığınız sohbeti burada nasıl yapabilirsiniz ki? Oyunda birkaç kişiyle bir stadyumun içerisinde hiçbir şey yapmadan dolanıp kendinizi ve diğerlerini fotoğrafladığınız tanışma olayları dışında sosyal bir şekilde güçlü bir yan neredeyse hiç yok. Bu hissiyatın yokluğu World'ün ilk firesini vermesini sağlıyor çünkü sosyal yanını çıkarınca elimizde kalan şey bir DVO değil, gittikçe büyücek bir multiplayer merkezi. Burada birçok oyuncu var ve bunlar sizine aynı dünyada egzoz tüttürüyorlar ama onlarla etkileşime geçip dünyayı aktif bir şekilde keşfetmediğiniz için (bunu da yarışların hepsinin instance benzeri olması engelliyor) siz asla bir DVO'daymış gibi hissetmiyorsunuz. Tüm World kocaman bir lobi sadece.

Fakat burada çok kilit bir değişken var: Oyunun RYO öğeleri. Siz yarışlara katıldıkça oyun size kendi dünyasının XP'si olan "reputation" ve para veriyor. Reputationlarınız size level atlattırıyor, atladığınız her level size paralarınızla alabileceğiniz yeni özelleştirme paketleri, boyalar, görsel modifikasyon öğeleri ve bunun yanında yarışabileceğiniz yeni pistleri açıyor. Dilerseniz "Boost" adı altında şirinleştirilmiş fakat Free2Play (F2P) türündeki oyunların bir parçası olan para birimleri yardımıyla daha güçlü araçları kiralayabiliyor veya oyunun en temel parçalarından biri olan power-upları edinebiliyorsunuz. Tüm bunlar oyunun içerisine "geri dönmenizi sağlayacak öğeler" olarak yerleşiyorlar. İnternette gezinirken birden "ya Level 5 olayım da şu yeni çıkartma açılsın" dürtüsü sizi World'ün başına geri döndü-

KAÇ TANE OLDU? SENELİK Mİ ÇIKIYOR BUNLAR YAHU?

Evet, senelik çıkıyorlar, ve evet, üç tane oldu. İki sene önce EA'in duyurduğu üç oyunluk Need for Speed dallanmasının son ürünü oldu World, 27 Temmuz'daki çıkışıyla... İlk önce Skate It, Spore Hero gibi ünlü EA IP'lerinin Wii'ye uyarlanmasından sorumlu olan EA Montreal'in yaptığı casual zevkler için üretilmiş NfS: Nitro çıktı karşımıza, ardındansa Slightly Mad Studios'un aşırı olumlu tepkilerle karşılaşan Shift'ini gördük. Şimdi de ProStreet ve Undercover'ı yapan EA Black Box'ın World'ü ellerimizde. EA'in planı şimdilik bu serileri devam ettirmek, yani World için geçerli olmasa da Hot Pursuit gibi bir de casual bir Nitro devam oyunu gelebilir.

rebiliyor. Bu iyi bir şey, zira oyunun yarış kısmı tek başına onu götüren şey olsaydı ciddi problemlerle karşı karşıya kalmış olacaktık.

YARIŞABİLİRSİN AMA SAKLANAMAZSIN

Zira oyunun yarış kısmını ele aldığımızda sorunlar biraz daha belirgin; oyundaki hız hissi bir Need for Speed oyununa yakışmayacak kadar güdük, yarış tipleri Need for Speed serisini birkaç sene geriye götürecek denli az ve bunların pist tasarımları özellikle sizi "ne pistti yahu" tepkisinden men etmek için yaratılmış gibiler. Evet, yarış sırasınca Nitro gibi standart ya da yarıştaki tüm sivil trafiğin birincinin üzerine kırmasını sağlayan Traffic Magnet gibi ilginç power-up'ları kullanabiliyoruz. Bunlar sayıyla kullanıldıkları için ortada bir taktiksel oynanış da var ama çeşitli olmamaları oyunun sıradanlığa geri dönmesine sebep oluyor. Need for Speed: World, bu noktada kutulu piyasaya çıkmamış olmasından inanılmaz derecede faydalanıyor. Eğer bu Shift gibi tam teşekküllü bir konsol oyunu olsaydı, EA'in bu güzel seriyi ne kadar da kaba bir şekilde mahvettiğini konuşuyor olurduk bu satırlarda.

Elimizdeki oyun hiçbir şekliyle sizin hayatınızdaki en büyük, en görkemli veya en gerçekçi yarış oyunu olmaya gelmiş bir ürün değil. Bu bir Need for Speed: Shift değil, hatta bir Need for Speed: Nitro dahi değil. World bu iki seriden de haklı bir şekilde ayrıştırıyor kendini, zira önceden anlattığım F2P öğeleri, MMO çabası ve yarış oyunu iskeleti birleştiğinde ortaya bunlardan birini andıracak bir şey çıkmıyor. Bunun yerine arada sıkıldığınızda açıp iki yarış yapabileceğiniz, arkadaşlarınızla beraber sık sık yarış yapmak için bir hub olarak kullanabileceğiniz, bilgisayarınızın bir köşesinde daimi olarak kurulu kalacak bir oyun olmuş World. Doğru yerlerde doğru bağımlılıkları kullanan, yarış oyunlarının kısa süreli oyun seanslarına dayalı oynanışını temeline koyan bir başarı onunki. Bu yüzden de F2P olmasa yüzüne bakmayacağımız ama tam da F2P olduğu için uzun süre peşimizi bırakmayacak bir şey olmuş çıkmış. Bir F2P oyunu denemek ya da denememek için tek kıstasınız harcayacağınız zamana değip değmemesiyse World'ü deneyin. İki üç yarış yapıp kapattığınız seanslarda bile vaktinizin boşa harcandığını hissetmeyeceksiniz.







NE İYİ? NE KÖTÜ?

+Bedava
+Sizi oyuna geri ısındıracak ufak özellikler
+RYO öğeleri
- Yarış kısmı güdük
- Yarış tipleri yeterli değil

HANİ MÜZİK?

Free2Play olmasından mıdır bilmiyorum, ama World'de çok önemli bir şey eksik: lisanslı bir soundtrack. Get Low'u milli marş haline getirmiş bir kitle yarattıktan sonra bunu yapamazsın EA, ayıptır, yazıktır, hani senin Jim Morrison'la Snoop Dogg'u birleştiren haşmetin? Haa, bir de kızlarımız vardı bizim güzide güzide? Neredeler?

> **Tür:** Devasa Online Yarış > **Yapım:** EA Black Box > **Türkiye dağıtıcısı:** Online > **Aylık Ücret:** Bedava > **Yaş sınırı:** Yok > **Minimum sistem:** 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM (Vista/7 için 2 GB), 2 GB HDD, 256 MB NVIDIA GeForce 6800, ATI Radeon X1300 Ekran Kartı > **Önerilen sistem:** 1.8 GHz Çift Çekirdek CPU, 2 GB RAM, 2 GB HDD, 512 MB GeForce 8600, ATI Radeon X1800 XT Ekran Kartı > **Web sitesi:** www.battlefieldheroes.com

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ	+ Araç lar ve Power-up'lar bir yarış DVO'su için iyi eşyalar – Ama sayıları World için yeterli değil.
GÖREV SİSTEMİ	+ Yarışlar eğlenceli ve sizi sıkmıyorlar – Fakat yarış tipleri daha fazla olabilirdi
DÖVÜŞ SİSTEMİ	+ Power-up'lar eğlenceli + Pursuit modu sarabiliyor – Hız hissi çok güdük
SINIF SİSTEMİ	Yok

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★★
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★☆☆☆
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★☆☆

World hep bir yerlerde dursun, arada sıkıldığınızda arkadaşlarınızla bir iki yarış yapın, çıkın, doğası bu.

8,0

Solo — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

APB
ALL POINTS BULLETIN

SUÇLULARA OYUN ŞİDDETİ - ALİ SEZGİN

Yazın gelişiyle işsiz güçsüz eve kapanmamdan mı, yoksa World of Warcraft'ın sıkmaya başlamasından mı bilmem, sanal bir evliya misali DVO'ları teker teker gezer oldum. Kimisinde bıkmadan yılmadan ejderha avları, bazıları da değişikliklerle çıktı karşıma. APB işte bu değişik oyunlardan bir tanesi. Değişik dediğime bakmayın aslında, Grand Theft Auto benzeri oynanışı alıp, üstüne kendi kurallarını koyan bir oyunla karşı karşıyayız.

APB, San Paro isimli hayali şehirde geçiyor. Kontrolden çıkan suçlular ve onlara karşı gelmek adına sınırların dışına çıkmaktan çekinmeyen güvenlik güçlerinin -bazıları polis sayılmaz- çatışmalarını konu alıyor. Polis tarafı tahmin edebileceğiniz üzere hareket halindeki suçluları avlayıp, suç içeren aktivitelerin önüne geçmeye çalışıyoruz. Örneğin, bir suçlu grubunun bir elektronik eşya mağazasını soyacağını öğrenen polislerin görevi o noktayı korumak oluyor. Dolayısıyla görev yaparken iki tarafın karşı karşıya gelmediği çok az durum oluyor. Ayrıca suçluların da tek bir büyük güç olmadıklarını hesaba katarak, birbirleri aralarında da kapıştıklarını tahmin edebilirsiniz.



ELLERİNİ KALDIR VE SAKİNCE KLAVYENİ YERE KOY

APB'de ayrıca kullanabileceğiniz yetenekler veya tek tuşla bomba yağdırmanızı sağlayan büyüler yok. Size saldırılıyorsa siper alıyor, böyle bir durum yoksa da nişan alıp kurşun yağdırmaya başlıyorsunuz. Oynanış süreniz kaç saat olursa olsun veya elinizde hangi silahlar olursa olsun bütün mekanik bundan ibaret. Tabii bu oyuna yeni başlayan yetenekli bir oyuncunun, oyunu aylardır oynayan yeteneği ortalamanın altında bir suçluyla aşık atabileceği anlamına gelmiyor. Benzer oyunların aksine APB'de klasik anlamda karakter gelişimi yok. Zamanla dört taneye kadar olmak üzere avatarınızın daha az hasar görmesini veya daha hızlı koşmasını sağlayan geliştirme seçenekleri alabiliyorsunuz ama bunlar doğrudan deneyim yoluyla değil, şehrin içinde bulunan çeşitli örgütlerin güvenini kazanarak alınıyor. Bunun yanısıra daha fazla hasar veya daha az tepme özellikli silahları almak için de görev yaparak bu grupların güvenini kazanmak gerekiyor. Güvenini kazandığınız her kişi, sizi daha iyi silahlar ve ödüller sunacak başka bağlantılara yönlendiriyor. Ve 1 aylık bir çabanın ardından roket atar veya el bombası fırlatıcı gibi abartılı silahlara sahip olabiliyorsunuz. Bu yazıyı yazdığım sıralarda, oyunun çıkışıyla başlayan hemen hemen her oyuncuda roket atar veya el bombasından biri vardı. Ne yazık ki bu oyunun dengesi hakkında size fikir verecektir.

"Threat" (tehdit) sistemi oyuna tam manasıyla etki etmese de bir nevi seviye olayının yerine geçiyor. Kazanma kaybetme oranınıza göre 1'den 15'e kadar giden tehdit seviyesine sahip oluyorsunuz. Eğer bir rakiple eşleştirilecekseniz onun ne seviyede olduğunu görüp ona göre göreve katılıp katılmamayı tercih edebiliyorsunuz. Kabul etmeniz durumunda Türkçe'ye hantalca " Bütün Birimlerin Dikkatine!" olarak çevirdiğim All Points Bulletin yazısı ekranda beliriyor ve iki taraf da karşısında düşmanlar olduğunu anlıyor. Bunun dışında bir de şöhret seviyesi var ama 5. seviyeye ulaşıp çevrenizdeki her düşmana dalmanızı sağlaması dışında aman aman bir yanı yok. Bu durumda bile başınıza ödül konduğu için çok yaşamıyorsunuz ki ciddi görevler sırasında bu büyük bir sorun olabiliyor. Elinizdeki paketle arabanıza atlayıp kaçarken, bütün düşmanlarınızın başınızdaki ödül için yolunuzu kesmeye hazır bekliyor olması çok hoş.

Oyunda toplam üç bölge var. Bunlardan ilki insanların taraf gözetmeksizin takılıp rahatladığı, çevredeki kiosklardan alım satım işlerini hal-

LAST FM DESTEKSİZLİĞİ

Oyunun ilginç yanlarından biri de Last FM desteği oldu. Arabanızda MP3 arşivinizden herhangi bir şarkıyı çalabiliyorsunuz ve oyun Last FM'i kullanarak aynı tarzda benzer bir şarkıyı oyunculara dinletiyor.

Bir Morrissey Hastası olarak yol boyunca yaklaşık 5 farklı morrissey albümünü çalarken, yol arkadaşlarım neden sürekli aynı şarkıyı çaldığım konusunda bana sitem ettiler. Meğerse oyun her tür için tek bir şarkı seçiyor ve sürekli onu çalıyormuş. "Cry Cry Cry" isimli kimin olduğunu anlamadığım şarkıyı dinlemekten helak oldu adamlar.





Karakter geliştirme olanakları fazlasıyla detaylı. Oyunda hem fazlasıyla ciddi, hem anime görünüşlü tipleri bir arada görmek mümkün.


5. seviyeye ulaşıp herkese saldıramadıktan sonra çatı ve etkili alanlara çıkmanın pek anlamı olmuyor.


Araçları istediğiniz gibi boyayıp modifiye edebiliyorsunuz. Basit olmasına rağmen en çok hoşuma giden tasarım A-Takımı minibüsü oldu.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ İlk 15-20 saat eğlenebilirsiniz
- Oyunda denge namına bir şey yok.
- Sürüş fizikleri kötü.
- Ciddi yapısal sorunları var.
- İdda edilen büyük clan savaşlarından eser yok.
- Boş ve sıkıcı şehir.
- Oyuncuyu aylarca oyalayabilecek içerik yok.

ledebildikleri Social District. APB ile beraber süreli aboneliği tercih ettiyseniz, vaktinizi burada geçirerek değerli oyun zamanınızı kaybetmemiş oluyorsunuz. Ayrıca haftalık ve aylık olarak en çok öldürme puanı veya tutuklama gibi rekorları elde eden oyuncular heykellerini burada sergileyebiliyorlar. Oyuncular arası etkileşim, olması gerektiği kadar yüksek olmadığından ara sıra kıyafet almak veya açık arttırmalara katılmak gibi günlük işler dışında bu bölgeye girme ihtiyacı duymayacaksınız.

POLİS KOVALAYAN SUÇLU

Finans ve marina bölgeleriyse asıl aksiyonun döndüğü mekanlar. Finans bölgesi yüksek binalar ve ara sokaklarla dolup taşan kentsel tasarımıyla öne çıkarken, Marina az katlı bahçeli binalar, depolar ve içinden geçilebilen bir gemiyle daha geniş ama aynı zamanda boş bir tasarıma sahip. Yani San Paro tam anlamıyla inandırıcı bir şehir olamamış ve ne yazık ki, bu iki bölge de tasarımsal olarak fazlasıyla zayıf. Bir GTA veya Crackdown'ın aksine oyunda görüp, keşfedebilecek fazla şey yok ve haritaları öğrenmeye başladıktan sonra ister istemez sıkılmaya başlıyorsunuz. APB'de sürekli ve kontrolsüz bir kaos hakim -ki bunu kötüye kullanan çok sayıda oyuncuya denk geleceksiniz. Taraflar birbirlerine sürekli olarak saldıramıyorlar, bunun için aynı görevi yapıyor olmaları şart. Çoğu kişinin kullandığı en basit hile 4 kişi görev yaparken 5. kişinin oyunun dışından araba ve benzer araç yardımıyla rakip ekibi engellemesi oluyor. Hızlı takip gerektiren görevlerde, hiçbir şekilde zarar vermediğiniz bir oyuncunun önünüzü kesip, sizi yoldan çıkarması hiç hoş bir durum değil. Ve bu şekilde kolaylıkla kazanabileceğiniz sayısız görevi kaybedecek veya çatışmanın tam ortasında alakasız bir aracın sizi sürükleyip savaştan uzaklaştırması gibi saçma sapan pek çok olaya denk geleceksiniz.

NE KADAR ÖDERSEN O KADAR OYNA, VEYA HİÇ ÖDEME!

APB'nin diğer oyunlardan en büyük farkı oynadığınız kadar para ödemenizi sağlayan üyelik sistemi. Örneğin çok oyun oynayan bir oyuncu değilseniz 60 saatlik oyun süresi satın alıyor ve bunu 2 ay kadar kullanabiliyorsunuz. Bu sistem size uymuyorsa ve 60 saati benim gibi 1 haftada rahat bitireceğinizi düşünüyorsanız 10 dolarlık normal aboneliğe başvurma hakkına da sahipsiniz.

Gayet pinti bir insan olarak para ödememeyi düşünüyorsanız, oyuna içerik yaratarak veya değerli eşyalarınızı APB -oyun süresi almanızı sağlayan para birimi- kredisi karşılığında satabiliyorsunuz. Bunun için zamanınızın çoğunu tasarım yapatarak geçirmeniz gerekiyor. Haftalık olarak kendine özel ödüller gelen çok başarılı bir oyuncu değilseniz veya tasarım yeteneklerinize güvenmiyorsanız bu yola başvurmanızı pek tavsiye etmiyorum.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ – Herkesin elinde roket atarla gezdiği bir GTA düşünün. İşte APB'nin silah sistemi. + Karakterinize kendi tarzınızı vermeniz mümkün. Kıyafet çeşitliliği ve onları boyayabilmek güzel. – Seviye atladıkça sadece eski silahların geliştirilmiş hallerini alabiliyorsunuz.

GÖREV SİSTEMİ – İlk 10 saatin ardından bütün görevleri yapmış oluyorsunuz. Görevler konusunda kendini çok tekrar ediyor – Görevlerin bazıları çok dengesiz. Çatışma altındayken şehrin öteki yakasına 1 dakika içinde gitmenizi bekleyen saçma görevler var – Oyunda öldüremeyeceğiniz kişiler araçlarıyla sizi yoldan çıkarabildiği için kesinlikle kazanabileceğiniz görevleri bile kaybedebiliyorsunuz – İlerledikçe yeni içerik sunulmuyor.

DÖVÜŞ SİSTEMİ + Nişan alıp ateş etmek, gereken tek şey bu. - Roketatarlar! – Yeni başlayan bir oyuncu ağzına kadar silah ve zırhla kaplı bir uzmanla karşılaşabiliyor ve oyun onu öldürmesini bekliyor

SINIF SİSTEMİ – "Roketatarcı" ve "El bombacı" diye sınıflar olsaydı herkes bu iki sınıf olurdu.


Bina içlerine girmeniz mümkün. Ama hepsi de zemin katını kaplayan dev bir oda mantığıyla oluşturulmuş.

Şu anki haliyle oyunda ciddi denge sorunları var. Örneğin oyuna değişiklik katmak için polislere verilen ölümcül olmayan silahlar malesef fazlasıyla güçlüler. Köşelere saklanıp kullanabileceğin elektro şok cihazı veya plastik mermiler atan silahlar normal silahlara göre fazlasıyla güçlüler. Takımınızda birden fazla oyuncu olduğu sürece birinin sersemlettiği düşmanı diğeri rahatlıkla haklıyor, ki tutuklama benzeri silahlara ihtiyaç duymuyorsunuz. Aslında bu başlarda ortaya çıkan bir sorundu, şimdilerde düşünmeniz gereken en büyük problem bir kişinin aynı anda ona doğru gelen 4-5 roketten nasıl sağ çıkabileceği ki inanın cevabı ben de bilmiyorum.

Şu an ki haliyle All Points Bulletin içinde pek çok ilginç fikir barındıran büyük bir hayal kırıklığı olmaktan öteye gidemiyor. Ruhsuz şehrin üzerine eklenen ciddi denge problemleri, sözde bütün büyük klanların birbirinden kaçınmasına neden olan ödül ve eşleştirme sistemiyle birleşince zaten oyundan geriye fazla bir şey kalmıyor. APB zaten şu anki haliyle gerçek bir DVO bile sayılmaz. Karakter gelişimi tamamen lafta kalıyor, onuncu saatin ardından tekrar eden görevlerin saldırısına uğruyor ve roketinize kavuştuktan sonra da sizin için oyunun bittiğinin farkına varıyorsunuz. Ben de ejderha ve kılıç görmekten sıkıldım ama APB ne size ne de bana beklediği değişikliği sunan oyun değil.



APB'de çeşitli konularda en çok puanı alırsanız, şekilde gördüğünüz jip benzeri ödüllere kavuşabiliyorsunuz.

> **Tür:** Devasa Online Oyun > **Yapım:** Realtime Worlds > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79 TL)
> **Aylık Ücret:** 10 dolar (16-18 YTL) > **Yaş sınırı:** 18+ > **Web sitesi:** www.apb.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★☆☆
GRAFİK	★★★☆☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★★☆

Bu haliyle DVO olarak bakmadığımızda bile ortalama bir oyun olarak kalırken, bir de işin içine denge sorunları girince köşe bucak kaçılacak bir oyuna dönüşmüş.

6,1

Solo — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

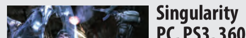
"HİA! YOU SCARED ME!" DİYEN SCV'LER SARDI GECEMİZİ GÜNDÜZÜMÜZÜ. BLIZZARD, BU KADAR PARA KAZANDIN BAK, NE OLUR 2 YILDA BİR OYUN YAPSAN? BİR DE, KLASİK ÜÇLÜNÜN DIŞINDA YENİ BİR OYUN YAPSAN NE DE GÜZEL OLUR!

FPS *(First Person Shooter)*

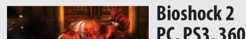


BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
PC, PS3, 360

Battlefield serisi Bad Company ile sadece multiplayer olan kökenlerinden kopmuş gibi yaparken, bu yan serinin ikinci oyunuyla müthiş bir geri dönüş yaptı! Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 denenmesi gereken bir oyun olmuş. Tek kişilik senaryosu da bu müthiş pastanın üzerindeki şekerden kiraz gibi duruyor açıkçası.



Singularity
PC, PS3, 360
Wolfenstein'dan sonra biz vasat bir FPS bekliyorduk, ama çok iyi çıktı Singularity. Zamanı silah olarak kullanmak yeni bir fikir değil, ama bu oyun ilk düzgün kullananlardan.



Bioshock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



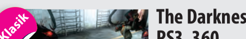
Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



Condemned
PC, 360
İşte size hasta ruhlu bir FPS! Karanlık bir suçlu avı hikayesi olarak başlayan Condemned, tüm zamanların en rahatsız edici FPS'lerden biri.



The Darkness
PS3, 360
360'ın çıkış oyunlarından olan The Darkness'ın kıymetini zamanında bilemediniz. Hazır ikincisinin dedikoduları ortalıkta dolaşırken bu hatanızı gidermeye ne dersiniz?

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*

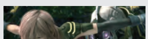


SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 PORTABLE
PSP

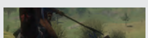
Bazı seriler vardır, siz inatla oynamadıkça, onlar inatla daha da güzelleşir... Persona da böyle işte. Persona 3'ün PSP versiyonu mükemmel rol yapma oyunu. Hem düşmanlarınıza karşı savaşırken, ama aynı zamanda okul hayatınıza da dikkat etmeniz, sınavlarınıza çalışmanız, arkadaşlarınızla takılmanız gerekiyor. Savaşlara eklenen gerçek zamanlı oynanış ise takım arkadaşlarınızı yapay zekanın başarıyla yönetmesi sayesinde oyuna müthiş bir akıcılık getirmiş.



Dragon Quest 9: Sentinels of the S.S.
DS
DSi satışlarını %150 arttıran DQ9, batılı oyunculara daha çok hitap edebilmek için biraz daha aksiyon ağırlıklı olmuş. Tabii bu, mükemmel olmasına engel değil!



Final Fantasy 13
PS3, 360
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.



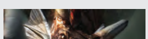
Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.



Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.



Torchlight
PC
Yeni yetme firmadan bu kadar güzel bir taklit çıkması... Utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Şimdiye kadar oynamadıysanız çok şey kaçıranzi.



Demon's Souls
PS3
Demon's Souls'u aranızda oynayan 3 kişiye sorduk: "Bundan daha zor bir oyun oynadınız mı daha önce" diye... Ama çoktan ölmüşlerdi.

AKSİYON

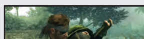


TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON
PC, PS3, 360

Vasat, Amerikan ordusu goygoyu dolu olan ikinci filmden sonra War for Cybertron, Transformers hayranlarının saygısını yeniden kazanacak. Transformer'ların dünyaya gelmeden öncesini, Cybertron üstündeki son savaşı konu alan oyun, devasa savaşlar yaşayacak ve daha önce görülmemiş Transformer'ları görüyoruz. Co-op'u ve karşılıklı multiplayer opsiyonu da olan WfC, hiç beklemediğimiz kalitede bir aksiyon oyunu çıktı.



Super Mario Galaxy 2
Wii
20 yıl sonra Mario hala özgün, hala mükemmel. Şundan eminim ki, konsol oyunları varoldukça Mario oynayacağımız ve bundan asla sıkılmayacağımız..



Metal Gear Solid: Peace Walker
PSP
MGS 3'ün hikayesini kaldığı yerden devam ettiren Peace Walker, bir aksiyon oyununun ötesinde ufaktan strateji, ordu yönetimi oyunu olmuş.



Red Dead Redemption
PS3, 360
Rockstar bu kez kendini aşmış. GTA'yı bile kıskandıracak dolulukta, gerçekçilikte ve güzellikle bir vahşi batı dünyası yaratmış...



Alan Wake
360
Keşke PC'ye de çıksaydı dediğimiz Alan Wake kendini tekrarlasa da hikayesi ve korkutucu oynanışıyla türe yeni bir soluk getirdi. The Signal eklentisi de taze çıktı.



Beyond Good & Evil
PC, PS2, Xbox, GC
Halkına karşı büyük bir komplo içindeki hükümet ve onların foyasını meydana çıkartmaya çalışan genç bir gazeteci ve arkadaşlarının hikayesini hiç unutmadık.



Okami
PS2, Wii
Tüm dünyaya elinizdeki (ağzınızdaki) fırçayla yeniden rengi getirmeye çalıştığınız Okami, eşi benzeri olmayan, şiir gibi bir oyun.

Hangi Starcraft 2 birimini evinde besliyorsun? Neden?

1. *Mothership. Mass Recall'la İstanbul trafiğine son! - HAKAN*
2. *Firebat - Doğal Gaz masrafı azaldı, yemek pişirirken yardım ediyor ve üstüne üstlük kendi yağıyla kavruluyor. - ALİ*
3. *Ben Marine besliyorum, arada bir "naber lan Terran?" demek için - BERKANT*
4. *Canım SCV'm, rutubetten patlayan boruları ve çamaşır makinamı onarıyor hep. - FARUK*
5. *Siege Tank'ım var 2 adet. Kirayı almaya gelen ev sahibi ve aidat için gelen apartman yöneticisine iyi splash vuruyorlar.- SİNAN*

En çok "Ben bir 12 yıl daha beklerim, yeter ki çıksın" dediğiniz oyun?

1. *Diablo 3 - TÜM OGZ EKİBİ*
2. *Hani nerede PSP 2? - CAN ('a not: PSP 2 bir oyun değildir)*
3. *System Shock 3..4..5... - SİNAN*
4. *Shin Megami Tensei 4! - MERT*
5. *MGS 5 - VOLKAN*

M. Night Shamalayan'dan en uzakta tutulması, köşe bucak saklanması gereken fikri mülkler?

1. *Her türlü anime, kitap, oyun gibi aklının almadığı fikri mülklerden uzakta durmasını temenni ediyorum. - HAKAN*
2. *Stephen King'in Kara Kule serisi. Aman, eşeğin aklına karpuz kabuğu falan düşürmeyelim de... -EZEL*
3. *Torment'ime dokunursa atlarım bu dünyadan! Yaparım bunu! - SİNAN*
4. *Onu öncelikle oyunlardan uzak tutalım, mazallah şimdi Uncharted'ta Nathan'ı gay, inFamous'ta Cole'u geveze falan yapar. - YİĞİTCAN*
5. *Bu adam asla dizi çekmemeli. Mümkünse donduralım 125 sene sonra, biz öldükten sonra çözülsün. - VOLKAN*

STRATEJİ

Yeni
Starcraft 2
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranççtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşü-nerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

Yeni
Disciples 3
PC
Yıllarca beklenen bir oyunun vasat çıkması üzer insanı. Yine de, tüm hatalarına rağmen STS sevenlerin Disciples 3'ü denemesi ayıp olmaz.

Settlers 7: Paths to a Kingdom
PC
Amiga'dan beri peşimizi bırakmayan, kalitesini de düşürmeyen tek seri Settlers. Son oyunda da birçok yenilik ve yeni multiplayer özellikleri eklenmiş.

Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

Napoleon Total War
PC
Bir ek görev paketiymiş gibi görünse de, Napolyonik döneme ilgi duyan strateji oyuncularının kaçırmak istemeyecekleri detaylara sahip Napoleon.

DVO (Devasa Online)

Yeni
Need for Speed World
PC
Carbon ve Most Wanted şehirlerini harmanlayıp, devasa online bir dünyada özgürce yarışmanıza izin veren World, online yarış oyunu türünü gerçek anlamda başlatabilecek mi?

LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.

Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş.

Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?

WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

SİMULASYON

ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.

The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!

Klasik
Comanche 4
PC
Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.

Klasik
Falcon 4.0: Allied Force
PC
Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'i günümüze taşıyor.

Klasik
Operation Flashpoint
PC
Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

AYIN ALTIN OYUNLARI

Starcraft 2

Monkey Island 2 SE

Persona 3 Portable

SPOR

Yeni
UFC Undisputed 2010
PS3, 360, PSP
WWE'yi falan unutun, UFC'deki yumruklar, tekmeler ve kan gerçek. Bu şiddetin ekranlarda kalmasını istiyoruz ve UFC'yi listemize alıyoruz.

Yeni
Blood Bowl
PC, 360, PSP, DS
Warhammer evreninde geçen vahşi bir Amerikan Futbolu oyunu herkese göre bir oyun değildir. Ama Amiga klasiği Speedball'u sevenler için tadından yenmez.

NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.

2010 FIFA World Cup South Africa
PS3, 360, PSP, Wii
Dünya kupasının üzerimizdeki etkisinin azalmasına izin vermeyen FIFA'nın ara versiyonu, sunumuyla ve oynanışıyla yılın en iyi futbol oyunu.

Championship Manager 2010
PC
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

MACERA

Yeni
Monkey Island 2: Special Edition
PC, PS3, iPhone, 360
MI2 zamanına yaşınız yetişmediyse, dünyanın en komik oyununa günümüz grafikleri ve seslendir-melerle kavuştunuz. Hadi iyisiniz!

Sam and Max Season 3
PC, PS3, 360, Wii
Tavşan Sam ve köpek Max'in her sezonunun başa-rısının ardında, eski Lucasarts adventure'larında imzası olan isimlerin yapıyor olması yatıyor.

Black Mirror 2
PC
Yüzlerce mekan ve bulmaca dolu eski moda macera oyunlarına hasret kaldıysanız, Çek yapımı Black Mirror 2'yi denemelisiniz.

Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...

Klasik
Day of the Tentacle
PC, Mac
Hazır Telltale Games Lucas Arts'ın eski klasiklerine yeniden can vermeye alışmışken, lütfen Allah'ım, lütfen bir sonraki projeleri Maniac Mansion olsun!

YARIŞ

Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.

Modnation Racers
PS3
Sony bu "öyle bir oyun yapalım ki oynayanlar sonsuza kadar yeni içerik yapsın" olayını çözdü. Modnation Racers ile görüyoruz bunu.

Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.

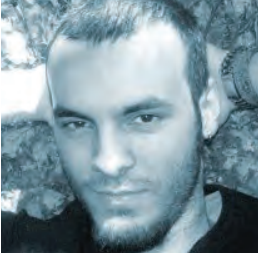
Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).

Klasik
Death Rally
PC
1990 yapımı DR, tepeden görünüşlü, parayla ara-banızı geliştirdiğiniz, karaborsadan silah aldığınız, hatta hile hurda yaptığınız bir oyundu. Kimilerine göre de gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunuydu.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Ağustos'u kurtarmaya ayın sonlarında iki büyük aksiyon oyunun devamı geliyor: Dog Days ve Mafia 2 ardarda çıkarak bu ayı kurtarıyor. Ama hazır olun, Eylül ayından itibaren yine her çıkan oyunu oynamaya zaman yetmeyecek.

AĞUSTOS '10	
Art Academy	DS
Kane & Lynch 2: Dog Days	PC, PS3, 360
Mafia II	PC, PS3, 360
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	PC, PS3, 360
EYLÜL'10	
Arcania: Gothic 4	PC, PS3, 360
Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Wii, DS
Castlevania: Lords of Shadow	PS3, 360
Darksiders	PC
Dead Rising 2	PC, PS3, 360
F1 2010	PC, PS3, 360
FIFA 11	PC, PS3, 360, Wii, DS, PSP
Front Mission: Evolved	PC, PS3, 360
Halo: Reach	360
House	DS
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP
Lost Planet 2	PC
Metroid: Other M	Wii
R.U.S.E.	PC, PS3, 360
Spider-Man: Shattered Dimensions	PS3, 360, Wii, DS
Test Drive Unlimited 2	PC, PS3, 360
EKİM'10	
EA Sports MMA	PS3, 360
Enslaved: Odyssey to the West	PS3, 360
Fable III	PC, 360
Fallout: New Vegas	PC, PS3, 360
Final Fantasy XIV	PC
Knights in the Nightmare	PSP
Medal of Honor	PC, PS3, 360
NBA Elite 11	PS3, 360
NBA 2K11	PC, PS3, 360, PSP
Power Gig: Rise of the SixString	PS3, 360
Pro Evolution Soccer 2011	PC, PS3, 360, Wii, DS, PSP
Rock Band 3	PS3, 360, Wii
Star Wars: The Force Unleashed II	DİKKAT
Two Worlds II	PC, PS3, 360
Vanquish	PS3, 360



SICAKLA GELEN KARA AYNA

Hı? Ne? Black Mirror 2 mi? Muhtemelen bazılarınız için sürpriz bir yazı oldu, farkındayım. Aslında bu yazıyı geçen ay için planlamıştık. Ama işin içine E3, B2 falan girince maalesef sayfalarımız işgal altında kaldı, 2 sayfa bile koparamadım. Ama bir yandan da bu oyunu yazmayı çok istediğim için bu aya göz koymuştum. Neyse, zaten çok fazla sayfamız yok, Black Mirror'ı yazalım diye düşündük. Başladım anlatmaya: "Darren yaz tatilinde harçlığını çıkarmak için Fuller'in fotoğraf stüdyosunda çalışmaktadır." Ama nasıl ballandıra ballandıra anlatıyorum, o kadar olur. Sonra bir baktım, henüz oyunun birinci bölümündeyiz, Maine'den dışarı çıkamamışız ve yazı üç sayfa olmuş bile. Anlatmaya devam etsem yazı çok rahat onlu sayfalara taşacak (malum uzun oyun). Serpil'le kısa bir istişarenin ardından çok fazla hoşuma gitmese de 'Tümünü Seç – Sil' işlemlerini uygulamak zorunda kaldım. Yazıya tekrar baştan başlayıp sadece oyundaki ön plana çıkan bulmacaları yazdım, çok da fena olmadı. Bu ay kayda değer pek oyun çıkmaması avantaj oldu aslında (Starcraft 2'yi saymıyorum, 27 Temmuz'da çıkan bir oyun için alelacele bir yazı yazmak pek içimize sinmezdi çünkü). Macera türünü de es geçmediğimizin bir kanıtıdır yani bu yazı (daha çok kişi Black Mirror'ı bilsin, oynasın, son zamanların en zor macera oyunlarından biri ile tanışsın diye düşünmedim de değil aslında).

Gelecek ay mı? Gelecek aya karşımıza hangi oyunun çıkacağını bilmek için ben de can atıyorum. Hem bu sefer daha fazla da sayfa koparmaya çalışacağım (çalışayım, değil mi?) (ben de kuşanayım savunma silahlarımı hemen =) -Serp.). O zamana kadar sıcaktan muhtemelen bunalmış olan bünyelerinize farewell diyorum.

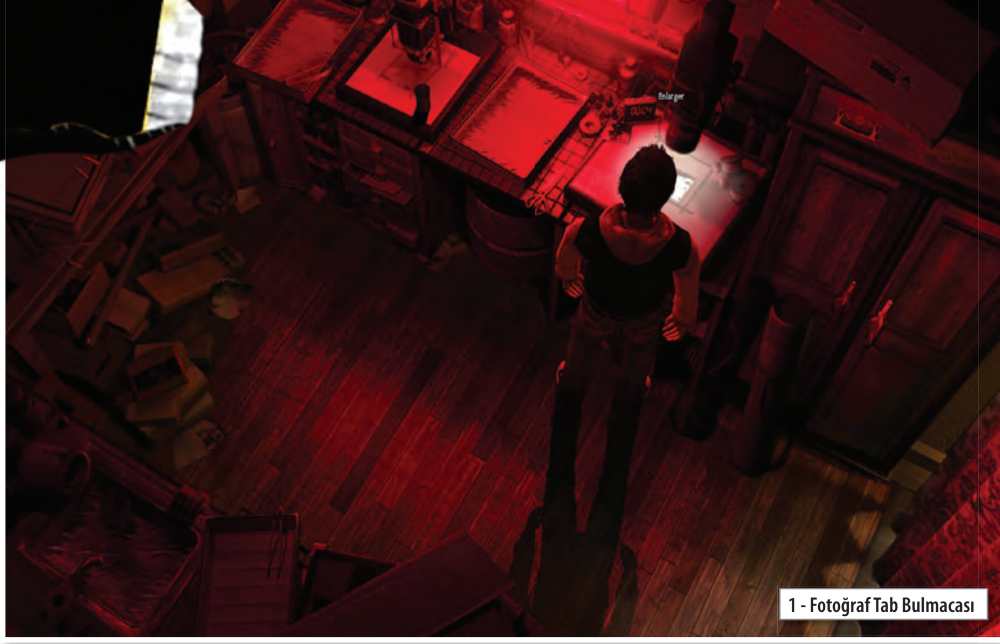
ESER GÜVEN

BLACK MIRROR II

Oynadıysanız fark etmiş olduğunuz gibi Black Mirror 2 aslında son zamanlarda çıkan en uzun ve en zor macera oyunlarından biri. Oyundaki çoğu bulmacayı çözebilmek için öncelikle bir sürü başka işle uğraşmak, sağdan soldan gerekli ipuçlarını toplamak, sonra bulmacanın başına geri dönmek gerekiyor. Bu git gel kısımları bazılarınızı bunaltmış, hatta bazı bulmacaların zorluğu sizi oyundan soğutmuş olabilir. Ama hani olur da Black Mirror 3 de çıkabilir diyerek bu oyunun da sonunu görebilin istedik. Aşağıda oyundaki çoğu bulmacayla ilgili çözüm ipuçlarını bulacaksınız, eğer bunların dışında takıldığınız bir şeyler olursa da hangi adrese yazabileceğinizi biliyorsunuz zaten. Haydi bakalım, hep beraber Black Mirror'a yumulalım.

1 - Fotoğraf Tab Bulmacası

I. Oyundaki ilk ciddi bulmaca gerçekten 'ciddi' bir bulmaca çünkü fotoğraf tab etmemiz ve bunu da kuralına uygun yapmamız gerekiyor. Öncelikle Bodruma inin ve rafların altındaki tahtaları kenara çekerek fotoğraf solüsyonunu alın. Yukarı çıkın ve soldaki perdeden geçerek karanlık odaya girin. Dolabın önündeki steril suyu alın. Su tablasının arkasındaki sabitleştirici solüsyonu alın. Darren fotoğrafları basmak için gerekli olan herşeye sahip olduğunu söyleyecek.
Steril suyu su tablasına ve en soldaki diğer tabağa da dökün. Bu tabağa fotoğraf solüsyonunu da dökün. Solüsyondan biraz da baskı kabına dökün. Filmi baskı kabına yerleştirin. Kabı sallayacaksınız, Darren tamam dediğinde kaba tıklayın ve solüsyonu dökün. Filmin üzerine sabitleştirici solüsyonu dökün. Kaba tıklayarak basılmış filmi alın.
Şimdi sıra filmi kağıda aktarmakta. Fotoğraf kağıdı paketine tıklayarak kağıtları çıkarın. Kağıdı en sağdaki büyütücünün altına, filmi de büyütücüye yerleştirin. Büyütücüye tıklayarak işlemi başlayın. 5 saniye geçtiğinde tekrar tıklayarak fotoğraf kağıdını alın.
Bu fotoğraf kağıdını en soldaki solüsyonun içine koyun. Kağıdın üzerinde Angelina'nın


1 - Fotoğraf Tab Bulmacası


1 - Fotoğraf Tab Bulmacası


4 - Reginald'ın Kasası

resmi belirecek. Kağıdı alın ve su tabağına koyun. Burada elde ettiğiniz sonuçtaki hatayı Darren size söyleyecek. Eğer resim çok parlaksa solüsyon içinde bekletme süresini arttırın. Burası tamamen zamanlamaya bakan bir yer, birkaç denemede tam doğru süreleri bulacak ve ilk fotoğrafı basacaksınız. Aynı şekilde bir fotoğraf daha bastıktan sonra Darren kalanını kendi halledecek ve Angelina'nın fotoğraflarına sahip olmuş olacaksınız.

II. Fotoğraf tab işini daha sonra bir de alternatif malzemelerle, evimizde yapmamız gerekecek. Bunun için önce Biba'nın restoranına gidin ve kırmızı ampullerden birini sökün. İçeri girin ve tezgahtan ekmek ve sirke alın. Fuller'in dükkanının hemen yanında antikacı var, oraya girin ve Eddie ile konuşun. Üst rafta projektörü göreceksiniz. Buna ve telsize tıklayın. Eddie ile tüm konularda konuşun. Size bir madeni para verecek. Tezgahtaki kataloğu kullanarak paranın değerini öğrenin ve Eddie'ye söyleyin. Eddie şimdi de sizden bastonunu geri almanızı isteyecek. Otele gidin ve resepsiyonla konuşun. Konuşup bastonu geri alın, Eddie'ye götürüp karşılığında projektörü alın. Eve geri dönün ve banyoya girin. Tüm malzemeleri sağladıysanız Darren filmi otomatik olarak basacak ve Angelina'nın resimlerinden birini alacaktır.

2 - Robot Resim Bulmacası

Yabancının robot resmini yaptırmak için Darren'ın notlarından faydalanmamız gerekiyor: Kahverengi, geriye doğru taranmış saçlar. İki yanında kırışıklık olan, küçük, düz bir burun. Derin bakan gözler ve koyu renk kaşlar. İnce bir ağız ve küçük bir bıyık. Çökük yanaklar.

3 - Fuller'in Gizli Odası

Odanın önündeki iplere tıkladığınızda her ipin farklı bir resme bağlı olduğunu göreceksiniz. İlki bir plaj resmi, ikincisi Almanya'dan Neuschwanstein Kalesi, üçüncüsü Çin Seddi, dördüncüsü Arizona Anıt Vadisi ve beşincisi Mısır'dan Sfenks. Üst kattaki haritaya baktığınızda Fullen'in dünya turu sırasını göreceksiniz: Arizona, Hawaii, Mısır, Çin ve Avrupa. O halde ipleri şu sırayla çekerek resmi kaldırabilirsiniz: 4, 1, 5, 3, 2

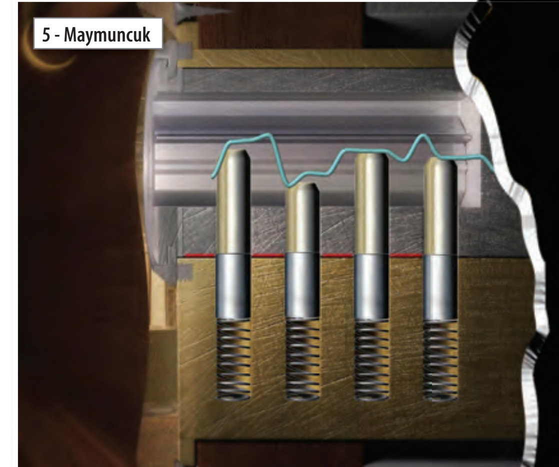
Odanın kapısını açmak için ise şifreye ihtiyacımız var. Morgdan Fuller'in anahtarlarını aldıktan sonra guguklu saat üzerinde kullandığınızda içinde negatiflerin bulunduğu bir kutu alacaksınız. Negatifleri girişteki ışıklı tabla üzerine koyun ve döndürüp üst üste yerleştirerek sayının okunur hale gelmesini sağlayın. Cevap: 2482

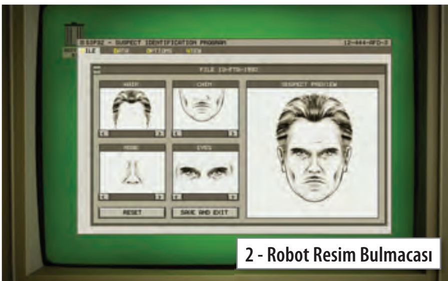
4 - Reginald'ın Kasası

Kasanın şifresi olan yönleri bulabilmek için dosyadan üzerinde çizgiler olan şeffaf folyoyu alıp harita üzerinde kullanmalısınız. Folyodaki çizgileri haritadaki çizgilerle eşleştirdiğinizde birleşen çizgiler size kullanmanız gereken yönleri gösterecek. Bu yönler tam olarak şu şekilde: SW, S, SE, E, NE, NW.

5 - Maymuncuk

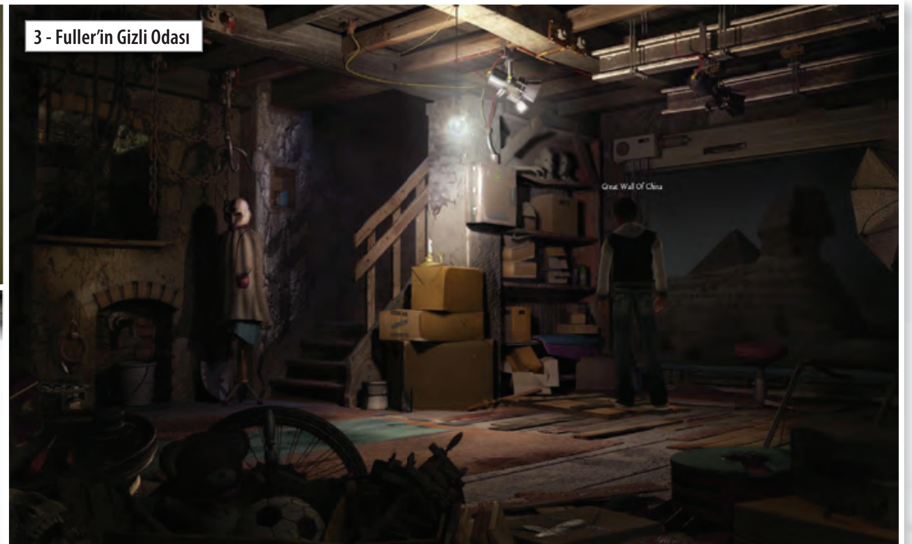
Oyunda bir kaç tane maymuncuk bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Yapmanız gereken şey teli çeşitli şekillerde büküp kilitten içeri sokmak. Amacımız her bir silindirin üzerindeki çizginin, metalin üzerindeki çizgiyle aynı seviyeye gelmesini sağlamak.


5 - Maymuncuk



2 - Robot Resim Bulmacası


3 - Fuller'in Gizli Odası


3 - Fuller'in Gizli Odası


6 - Angelina'nın Yatağı


7 - Sandık ve Piyano Bulmacası


10 - Bates'in Mücevher Kutusu

6 - Angelina'nın Yatağı

Yatağı çektiğinizde altında şifreli bir kapak göreceksiniz. Elinizdeki ipucu ise GFT / 62 / 17 / 1 / 25. Koridordaki kitaplığa gidin ve Grimm'den masallar kitabını alın. Kitabın içindekiler sayfasına bakıp yukarıdaki sayılara denk gelen masalları not alın. 62 – Kraliçe Arı, 17 – Beyaz Yılan, 1 – Kurbağa Prens ve 25 – Yedi Kuzgun. Tekrar kapağa dönün, artık tek yapmanız gereken sayıların olduğu çemberlerle hayvanları eşleştirmek.

7 - Sandık ve Piyano Bulmacası

Sandığa baktığınızda kapağında çeşitli oymalar olduğunu göreceksiniz. Yemek masasından yağ geçirmez kağıdı, şömineden de kömür parçasını alın. Kağıdı oymanın üzerinde kullanarak kömürle motifin kopyasını çıkarın. Şimdi bu gördüğümüz notaları piyanoda çalacağız. En alttaki nota 1, en üstteki ise 5'e karşılık geliyor. Nottaki nota sırası şu şekilde: 1, 3, 3, 2, 5, 3, 2, 3. Doğru sırayla çaldığınızda melodinin gerisi otomatik olarak çalacak. Darren çalan melodiden tespitte bulunuyor ve aynı notanın 3 kez, 2 kez ve 5 kez çalındığını söylüyor. Demek ki sandığın şifresi 325'miş.

8 - Kan Grubu Bulmacası

Duvardaki postere baktığınızda kan grubu sıralamasının AB, B, A ve O olduğunu göreceksiniz. Yani bu kadar basit bir bulmaca, kasaya girmeniz gereken şifre ABBAO.

9 - Piramit Bulmacası

İkinci mozaik parçasını bulmak için öncelikle üst kattaki banyodaki aynaya bakmalı ve vizyonla karşılaşmalısınız. Duvardaki karoları inceleyip çekiç kullanarak günlük sayfasına ulaşın. Bu sayfada piramitli bir resim göreceksiniz. Soldan sağa ikinci, dördüncü ve beşinci piramitler işaretlenmiş. Şimdi aşağı kata inin ve kürenin etrafındaki çitte bulunan piramitlerden resimde işaretli olanlara dokunun. Şimdi taşa dokunduğunuzda açılacak ve ikinci parçayı alabileceksiniz.


8 - Kan Grubu Bulmacası

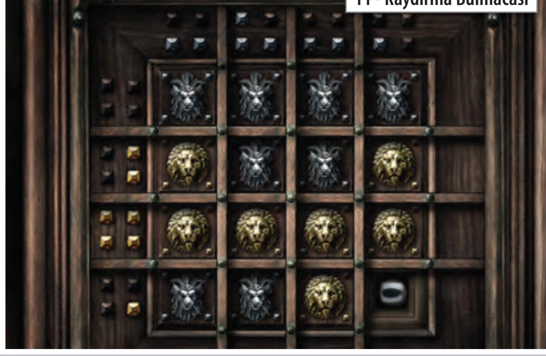
10 - Bates'in Mücevher Kutusu

Kutuyu açmak için Bates hakkında bazı bilgilere ulaşmamız gerekiyor. Kütüphanedeki aile ağacından en büyük kız kardeşin isminin Rose (Gül) olduğunu öğrenmiştik. Mutfaktaki Sally'den Bates'in en sevdiği kahvaltı gevreği markasında haç şeklinin olduğunu görüyoruz. Bates'in tam ismi olan Edward Bartholomew Bates hakkında Victoria'ya soru sorduğumuzda isme karşılık gelen sembolün bıçak olduğunu öğreniyoruz. Son olarak da şatonun girişindeki üç heykeli ve telefonun üstündeki tabloyu incelediğimizde bulduğumuz sayılar bize Star (Yıldız) kelimesini gösteriyor.

Artık kutuya gidip sembolleri Bates'in notlarına uygun biçimde ayarlayabiliriz. Üstte haç, sağda gül, aşağıda bıçak ve solda yıldız.


9 - Piramit Bulmacası




11 - Kaydırma Bulmacası

11 - Kaydırma Bulmacası
Bu bulmacanın mantığı basit ve güzel. Dörde dört kare alanının solunda o sırada kaç tane altın sembol, yukarısında ise o sütunda kaç tane gümüş sembol bulunduğunu gösteren çizimler var. Tek yapmanız gereken sembollerle oynamak ve sağ alt köşeyi boş bırakmak. Doğru yaptığınızda düğmeye basarak topu alabileceksiniz.

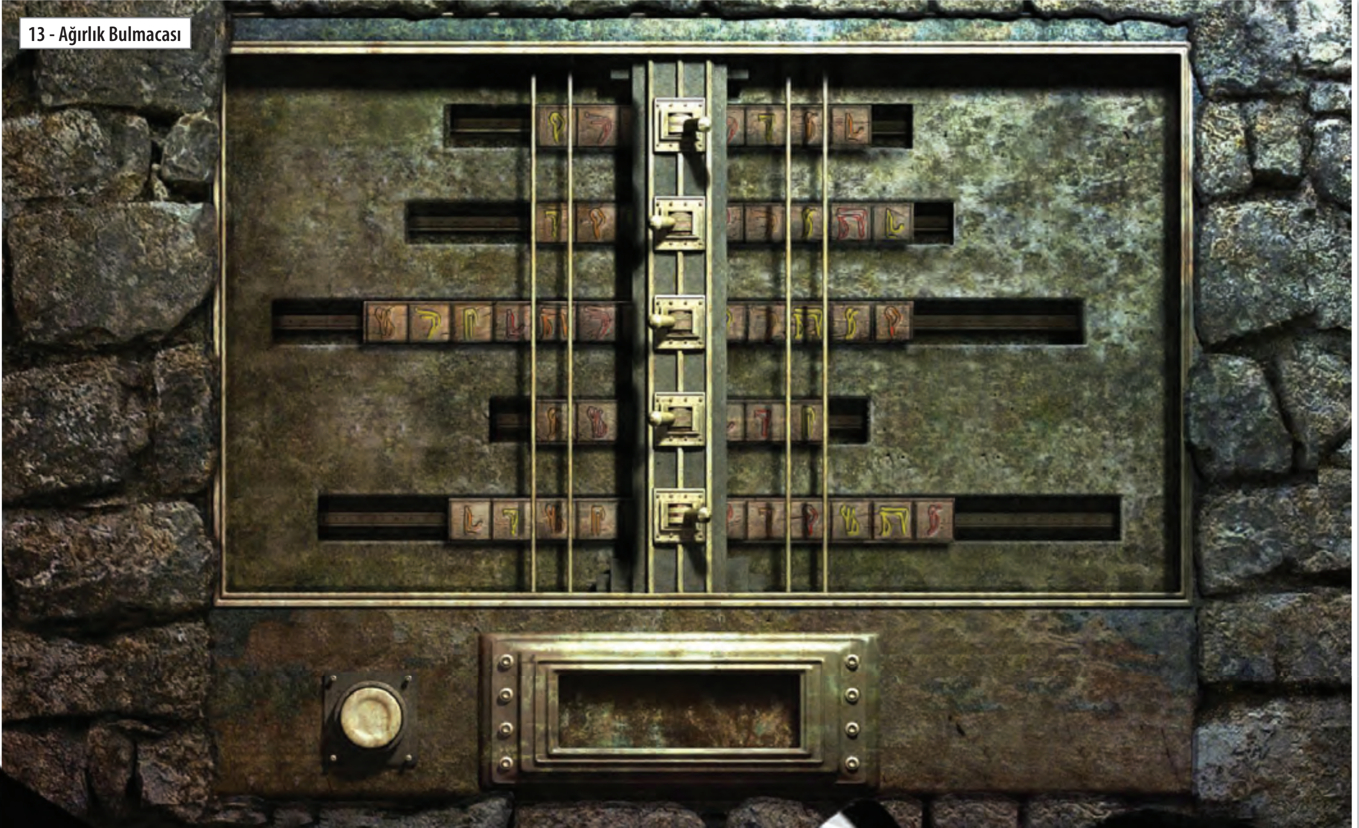
12 - Mevsim Bulmacası
Girdiğiniz odada dört tane ağaç resmi ve plakalarda da bilmeceler bulunuyor. İlkbahar bilmecesinin cevabı ‘zambak’, yaz bilmecesinin cevabı ‘ateş’, sonbahar bilmecesinin cevabı ‘yel değirmeni’ ve kış bilmecesinin cevabı ise ‘kar tanesi’.

Bu cevapları bulduktan sonra ortadaki mekanizmayı kullanabilirsiniz. Düğmeleri çevirerek yukarıya ateş, soldakine zambak, aşağıdakine kar tanesi ve sağdakine yel değirmeni ikonlarını getirin.

13 - Ağırlık Bulmacası
Muhtemelen oyunun en zor ve anlaşılması güç (anlatması daha da güç) bulmacası bu. Neyse ki resimde her şey net olarak belli oluyor da anlatmak için çok da fazla çırpınmama gerek kalmayacak. Odadaki iplerin yanlarında, duvarda çeşitli semboller var. Bu semboller ipleri temsil ediyorlar. Bizse burada taş bloğun bağlı olduğu ipi bulmaya çalışıyoruz ki doğru ipi kesebilelim. Bulmaca mekanizmasına baktığınızda beş sıradaki sembolleri de sağa veya sola oynatabildiğinizi göreceksiniz. Buna ek olarak bir de her sıradaki düğmeyi sola veya sağa yatırabiliyoruz. Sola yatıkken soldaki iki ip arasındaki sembol, sağa yatıkken sağdaki iki ip arasındaki sembol seçilmiş demek. Sembolleri seçip beyaz düğmeye bastığınızda (doğru yaptıysanız) Darren seçili sembollerin hangi ipe ait olduğunu söyleyecek. Buna göre aradığınız ip soldaki zincirin hemen yanındaki ip. Bu ipi keserek devam edebilirsiniz.



12 - Mevsim Bulmacası


13 - Ağırlık Bulmacası



ORGANIZE SANAYI



KAMUOYUNUN BİLGİSİNE

Sevgili oyungezerler, Organize Sanayi takipçileri, ben size demedim mi biz işimizde gücümüzde insanlarız. Gözümüz dışarıda değil, kaldı ki yan komşumuzu izleyelim bütün gün. Yapmayın etmeyin, çok fena utandırırım sizi demedim mi? Böyle dedikodulara pabuç bırakmayız! Forumlarda ettiğiniz laflar yanınıza kâr kalmaz! Organize Sanayi ekibi olarak samimi çalışma ortamımızda günlük işlerimizi yapıyoruz. Zaten vaktimiz dar, yerimiz dar. İstediğimiz çalışmaları gerçekleştirmek, sizleri mutlu etmek için uğraşıp duruyoruz. LOG kızlarına göz süzdüğümüzü nasıl düşünürsünüz?! **-KAAN ALKIN**



Değil mi ustacım, asılsız dedikodularla ayağımızı kaydırmaya çalışıyorlar! Olmuyor oyungezerler, biz Organize Sanayi çalışanıyız, gözümüz ekran kartından kasadan başka ne görür? Bakın adamcağız ekran kartlarında kayboldu zaten bu ay, yakışıyor mu hiç? Ben deseniz, gariban çırağa bu devirde kim bakar netbook'lardan, anakartlardan, monitörlerden başka? Gün boyu oturur çalışırız, nadir aralarımızda çayımızı içer dertleşiriz ustamla. Nasıl üzdünüz adamı şu dedikodulardan ben bilirim kaç aydır, insaf. Hayat zaten yormuş ustamı, bir de siz uğraşmayın lütfen. Biz de işimize bakalım ustacım, sıkma canını daha. Tazeleyeyim mi çayları? (demli koy-KA)
-MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SAMSUNG



Akasa Nero



Samsung SyncMaster T240



Samsung 1TB x 6 (HD103SI)



High Power 1000 Watt



Samsung Writemaster DVD-RW 22x



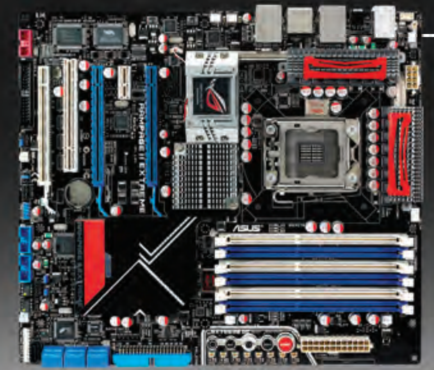
Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme



Dark Evo



Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



Asus Rampage II Extreme



Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark



Powerful PL-1200



Asus ENGTX295

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ LOG

Team

intel CORE i7 inside

POWERFUL

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus Matrix 5870 Platinum

MANTIK EVLİLİĞİ -KAAN ALKIN

Republic of Gamers atölyesinden bir gelin alsak bizim atölyeye, iki büyük krallığı birleştirsek böylece? Nasıl olur? Mert bak yaşın da geliyor artık. Hepimizin iyiliği için "he" de, bitirelim şu işi. Hem geldi mi gelecek mi heyecanını da yaşamak zorunda kalmayız.

Evet kalbim yine RoG, RoG diye atıyor. Siz gelip forumda "abi yeter" deseniz de öyle atmaya devam edecek gibi görünüyor. N'apayım, daha ürünü kutusundan çıkartırken kalite kokuyor mis gibi. Benim suçum ne? Ben de insanım ve benim de zaman zaman hakim olmakta güçlük çektiğim bir nefsim var. Matrix'in soğutma sistemi kartın tamamını kaplıyor. Zorunda olmadığı halde olabildiğince de şık bu meret. Kartın alt kısmındaki devreleri koruyacak bir plaka ve DVI, HDMI ve DP bağlantı noktaları da unutulmamış. Bir de kartın üstünde ekstradan bir düğme bulunuyor. Bu düğmenin, kartın önceden belirlediğimiz ayarlarına dönmek için kullanıldığını öğreniyoruz. Kartı test sistemine taktıktan sonra, yan kısmında daha önce aydınlatması olduğunu fark etmediğim, Matrix yazısı can buluyor. Mavi LED'i kasanın içini aydınlatırken, daha yarattığı ilk izlenimle kalbimi kazanmayı başarıyor.

TechPowerUp GPU-Z 0.4.2

Graphics Card | Sensors | Validation | Hardware Giveaway

Name	ATI Radeon HD 5800 Series		
GPU	Cypress	Revision	N/A
Technology	40 nm	Die Size	334 mm²
Release Date	Sep 23, 2009	Transistors	2154M
BIOS Version	VER012.020.000.001.000000		
Device ID	1002 - 6898	Subvendor	ASUS (1043)
ROPs	32	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0
Shaders	1600 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0
Pixel Fillrate	28.6 GPixel/s	Texture Fillrate	71.5 GTexel/s
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit
Memory Size	2048 MB	Bandwidth	153.6 GB/s
Driver Version	atiumdag 8.14.10.0768 (Catalyst 10.7) / Win7 64		
GPU Clock	894 MHz	Memory	1200 MHz
Default Clock	894 MHz	Memory	1200 MHz
ATI CrossFire	Disabled		
Computing	OpenCL, CUDA, PhysX, ☑ DirectCompute 5.0		

ATI Radeon HD 5800 Series | Close

Performansı nasıl acaba diye kurcalarken işlemci saat hızının 900MHz'ye ayarlandığını fark ediyorum. ATI Overdrive'la 1000MHz'e çektiğimizde dahi stabil olarak çalışmayı sürdürüyor. Aion, Crysis, Bad Company 2 gibi oyunlarda neredeyse Radeon HD 5970'im kadar memnun ediyor beni. Testlerde de gayet yüksek skorlara imza atıyor zaten. Tüm bu güzellikleri yanında kafamı bozan tek olayı 2 adet 8pin güç bağlantısına ihtiyaç duyması oldu. Gerçi gerekli dönüştürücüleri kutuya dahil etmiş Asus. Yine de güç kaynağıma bir sürü tak çıkart yapmak zorunda kaldım.

Ürünle birlikte gelen yazılımlar hem kartımızı overclock etmemize yardımcı oluyor, hem de yukarıda bahsettiğim tuşla kartın dönmesini istediğimiz ayarları belirlememize izin veriyor. Tracker 2 isimli yazılımla ayrıca işlemcilerin ve belleklerin durumunu gözlemleyebiliyorsunuz. Tracker 2'nin enteresan bir özelliği bellek saatini ve gecikme sürelerini yazılımdan ayarlamanıza imkân veriyor.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Yüksek performans, tasarım
Eksiler: 600W güç kaynağı istiyor, ah canım benim
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalt: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 649$ + KDV

Asus Matrix 5870 Platinum performansı, tasarımı ve diğer becerileriyle RoG ailesinin adını layıkıyla taşımayı başarıyor. Tek bir sıkıntısı varsa fiyatının da diğer 5870'leri performansta olduğu gibi ufaktan katlaması. Ama kalite ucuza satın alınmıyor. Siz ne derseniz deyin kalbim yine RoG, RoG diye atıyor.

PERFORMANS TABLOSU	
Battleforge	134
Dirt 2	87,1
Just Cause 2	
The Dark Tower	63,3
Desert Sunrise	76,93
Concerete Jungele	9,75
3DMark Vantage	
CPU	20507
GPU	12605
Total	H13378

Watermelon Cooler

DAHA KARPUZ KESECEĞDİK?

Karpuz dediğin sıcak yenmez ama kimsenin aklıma böyle bir şey icat etmek gelmemişti şimdiye kadar. Bazı beyinler farklı çalışıyor demek ki, nitekim bana sorsanız "dolaba koy soğusun" derim. Pikniğe falan gidilirse de bir yerlerde soğuk su bulunur, oraya konur karpuzlar. Gerçi bu marketten eve getirirken kullanmak içinmiş ama ee? Eve gel soğut karpuzunu. Kaldı ki marketten eve getirirken soğutacak çok şey varken neden karpuz? Neyse ki bu sorularla uğraşmamıza gerek yok çünkü ürün sadece Japonya'da satılıyormuş. İyi bari.

Sony Walkman NWZ-E450

KARAOKE YAPAN WALKMAN

Dışarıdan bakınca bildiğiniz Walkman. Ama bu ürünü diğerlerinden ayıran bir yönü var: Karaoke özelliği. Bu özelliği kullanabilmek için lrc. dosyalarını atmayı unutmuyorsunuz tabii. Karaoke modunu seçtiğinizde NWZ-E450 vokalin sesini kesip mikrofonu size veriyor, başlıyorsunuz söylemeye. MP3, WMA, AAC, MP4, WMV ses formatlarını destekleyen ürün, 50 saatlik pil ömrüyle de göz dolduruyor. Bunların yanında 2" QVGA LCD ekrana, ses kayıt özelliğine, FM radyoya, 4GB'tan 16GB'a kadar hafıza seçeneklerine sahip olan NWZ-E450'nin renk seçenekleri arasında siyah, mavi, kırmızı, pembe ve yeşil var. Siz bu satırları okurken 108$'a piyasaya sunulmuş olacak olan ürünü alıp karaokeye doyabilirsiniz. Karaokeye neden açşanız artık?

Razer Lycosa



İNCELİKLER YÜZÜNDEN -MERT YİĞİT DOĞRU

İncelediğim Naga ve Vespula'dan sonra Lycosa ile Razer üçlüsünü tamamladık iki ayda. İşin kötüsü bu kadar kısa bir sürede üç Razer ürünü bünyeye ağır gelebiliyor. Bu ürünlerle o kadar haşır neşir olduktan sonra, insanın kendi bilgisayarının başına oturası gelmiyor. Ama iş işte, ne yaparsınız katlanıyoruz (kıymetimizi bilin).

Razer Lycosa, sizi şaşırtmayacak ama çok sade ve şık bir klavye. Mavi mavi parlıyor masanızın üzerinde öylece. 'Şaşırtmayacak' dedim zira Razer ürünlerin şıklığına sağır sultan bile alıştı artık (olmadı di mi?). Ürünün şıklığını en çok artıran etmense sağ üstte bulunan ve medya kontrollerini, aydınlatma ayar tuşunu ve bir Razer logosunu barındıran dokunmatik panel. Bu panel gibi geri aydınlatmalı olan tuşların malzemesi ve yumuşaklığı klavyenin konforunu artırırken, çıkardıkları sesle bazı kullanıcıları rahatsız edebilirler (Bkz. Kaan Usta). Ürünü aydınlatma konusunda diğer klavyelerden ayıran en büyük özelliğiyse, istenildiğinde sadece WASD tuşlarının aydınlatılabiliyor oluşu. Özellikle gece ve en çok da FPS oynarken işinize yarayacak bir özellik bu. Hem klavyeniz parıl parıl parlayıp dikkat dağıtmıyor, hem de işinize yarayan WASD tuşları gözünüzün önünde oluyor.

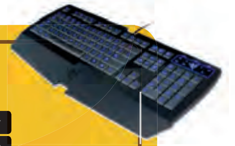
Klavyenin, özellikle oyun oynarken işinize bir hayli yarayacak olan bir başka özelliğiyse bahsettiğim Razer logosunda gizli. Bu dokunmatik logoya ve Windows tuşuna aynı anda basınca klavye oyun moduna geçiyor ve Windows tuşu devreden çıkıyor. Tuşu aktif hale getirmek için yapmanız gereken de aynı şey. Tüm bunlarla birlikte 1000Hz polling oranına, 1ms tepki süresine ve Sidewinder X4 incelemesinde açıkladığım anti-ghosting özelliğine de sahip olan ürün, kısacası tüm bu ayrıntılarıyla oyunlarda keyfinizin kaçmasını büyük ölçüde engelliyor.

YA MAKRO?

Lycosa, üzerinde herhangi bir makro tuşu barındırmıyor. O nedenle ilk gördüğümde klavyenin makro özelliği yok zannettim ve böylesi bir klavyeye yakıştıramadım açıkçası. Razer da yakıştıramamış ki klavyeye makro özelliğini çoktan eklemiş, üzerindeki tüm tuşları da makro niyetine önümüze sermiş zaten. Yanında gelen ve kullanımı basit bir programla tüm makroları ayarlayıp istediğiniz tuşa ve 10 farklı profile atayabiliyorsunuz. Bunun yanında dokunmatik medya tuşlarıyla hangi programı (iTunes, Windows Media Player, RealPlayer, Winamp) kontrol edebileceğinizi de seçebiliyorsunuz aynı programla. O değil de bu makro tuşlarının olmayışının tasarıma etkisi konusunda kararsız kaldım ilk başta. Önce "Bu bir oyuncu klavyesi ve makro tuşları olmalı" diye düşündüm. Sonra baktım ki fazladan makro tuşlar bu klavyenin sadeliğinden gelen şıklığını baltalayabilir, "tercih meselesi"nde karar kıldım en sonunda.

Ürünün ufak da olsa bazı ergonomi problemleri var. Örneğin klavye üzerindeki USB ve kulaklık girişlerinin ürünün arka kısmına yerleştirilmiş olması yüzünden girişleri görmek için öne doğru eğildiğinizde kafanız monitöre gömebiliyorsunuz. Ayrıca kulaklık kullanırken kablo sık sık elinize dolaşabiliyor (özellikle kulaklığınızın kablosu kısaysa). Bir de aydınlatma kapalıyken tuşları ve dokunmatik paneli okumanın güçleşmesi meselesi var. O nedenle aydınlatması her zaman açık olarak kullanmak zorunda kaldım Lycosa'yı.

Sonuç olarak tasarımıyla, kalitesiyle ve özellikleriyle masanızı süsleyecek, bilgisayarınızı şenlendirecek bir klavye Razer Lycosa. İlk tercihiniz olmaması için öyle aman aman büyük bir kusuru olduğunu da söyleyemem (bu muhabbetten baydınız biliyorum ama benim gönlüm hala Sidewinder X4'te orası ayrı).



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Şık, kaliteli, fonksiyonel
Eksiler: Ufak ergonomik sorunlar
Üretim: Razer www.razerzone.com
İthalt: Firebal www.firebal.net
Fiyatı: 99$ + KDV

Dark DS04 USB 3.0 HDD Docking Station

KULLANMADIĞINIZ DİSKLERİNİZİ KANATLANDIRIN -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Yeni müzik çalarımı almadan önce, hâlâ kullandığım Walkman telefonumdan dinliyordum müziğimi. İyiydi hoştu falan ama USB 1.1 kullandığı için özellikle toplu müzik transferleri esnasında bir iki el TF2 falan atıyordum ki zaman geçsin. Şimdi işimi USB 2.0 ile görüyorum rahatlıkla ama 3.0 da ufaktan yaygınlaşmaya başlıyor artık *(başka mevzudan bağlasaydın keşke USB 3.0'a-KA)*.

Peki USB 3.0 neler getiriyor bize? Şöyle diyeyim, 5Gbit/sn'ye kadar veri transfer hızını destekliyor 3.0. Bu da maksimum 480Mbit/sn hıza sahip olan 2.0'dan yaklaşık bir 10 kat daha hızlı demek. Geriye uyumluluğu da tam olan USB 3.0 kardeşine toz yutturuyor adeta hızıyla. Yani bolca toz getiriyor yanında (bunu duymamış olun).

Bu ay Organize Sanayi'ye yolu düşen DS04 de adındaki "USB 3.0"dan da anlayacağınız üzere USB 3.0 kullanıyor. Ama ürünü kutusundan çıkarıp elime aldığımda dikkatimi çeken ilk nokta bu özelliği değil, ürünün malzeme kalitesi. Daha önce incelediğimiz DS03'ün derdinin çok güzel gözükmek olmadığını söylemiştim hatırlarsanız. Bu hem tasarıma, hem de malzeme kalitesine bir eleştiriydi aslında. Ama USB 3.0, bu yeni ürüne yaramış. Güzelleşmiş, serpilmiş DS04. Malzeme kalitesinde de gözle görülür bir artış var. Sadeliğiyle, narinliğiyle ve cilalı metalik gri rengiyle masanızın şıklığını artırıyor. Piramit şeklindeki ürünün ayakları da yere sağlam basıyor. Devrilmesi için cidden şiddetli bir darbe gerek.

Windows 98 dahil piyasadaki tüm işletim sistemleriyle uyumlu ve tüm 2.5"/3.5" SATA I/II sabit diskleri destekleyen DS04'ü yazılım yüklemeden hemen kullanmaya başlıyorsunuz. DS03'teki gibi hafıza ve SIM kartlarımıza destek vermeyen ve tek tuşla yedekleme sunmayan DS04'e, keşke taktığımız HDD'leri (özellikle 2.5"leri) sabitleyebilseymişiz ama sağlık olsun *(kolay ve hızlı kullanım açısından bu şekilde olması daha iyi bence, kart okuyucu modelleri de var ayrıca-KA)*. Ürünle ilgili başka da bir şikayetim yok zaten.

Boşta, kıyıda köşede kalan sabit diskleriniz varsa alın koyun bu docking station'ı masanızın üstüne. Her zaman kullanmasanız da arada bir işinizin düştüğünde "iyi ki" diyeceksiniz. Hem USB 3.0 desteğiyle geleceğe de yatırım yapmış olursunuz.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: USB 3.0, tasarım, malzeme kalitesi
Eksiler: HDD sabitleme de olsaymış keşke
Üretim: Akortek www.akortek.com
Dağıtım: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 69$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Dark EVO

BU KASADA YAŞAYABİLİRİM -MERT YİĞİT DOĞRU

En son geçen ay 3 tane kasa incelemişim. Fazla da olmamış ama sanki üzerinden bir ömür geçmiş gibi. Sebebi de son haftalarda içinde kaybolduğum karşılaştırmalı netbook testi. Netbook'larla o kadar süre geçirdikten sonra kasalara dönmek nahoş bir duygu uyandırsa da Dark Evo bu duyguyu aldı götürdü hemen.



Biri arkada, biri önde, ikisi üstte 120mm'lik ve biri de pencereli yan kapakta 190mm'lik olmak üzere toplamda 5 fanı bulunuyor Evo'nun. Dilerseniz 120/140mm'lik bir fanı da tabanına takabiliyorsunuz, güç kaynağının yanına. Hazır havalar 40 dereceyi bulmuşken, insanın böyle bir kasa içinde bir bileşen olası geliyor. Bilgisayar çalışırken kırmızı kırmızı parıldayan bu fanlar, içi dışı siyah boyalı kasanın, en çok da geceleri, güzelliğini perçinliyor. Özellikle ızgaralı ön kısım, bilgisayar çalışırken bambaşka bir çehreye bürünüyor, enfes. Daha önce de söylediğim gibi siyah ve kırmızının uyumuna bayıldığım için bu renklerin kullanıldığı ürünler böyle beni benden alıyor sevgili oyungezerler.

Tasarım olarak da Evo, geçen ay incelediğimiz Aerocool PGS BX-500 ile çok benzeşiyor. Ancak Evo'nun bağlantı noktalarını (2 USB, ses giriş çıkış bağlantıları), kocaman ve parlak güç tuşuyla fan ayar çubuğunu barındıran üst paneli, Aerocool'dakinden daha şık görünüyor. Adı geçmişken söyleyeyim, bu fan ayar çubuğu ile kasada bulunan her fana aynı anda hükmedebiliyorsunuz. Kasanın bulunduğu yere ve duruma göre dilediğinizce ayarlayabiliyorsunuz fanlarınızı yani. Toz toplar diye de çekinmeyin, temizleyeceğiniz şey kasadan ziyade toz filtreleri olacak çünkü. Ya da soğutma çözümünüzü, Evo'nun tam destek verdiği su soğutmadan yana kullanın, seçim sizin.

475x192x435mm boyutlarındaki mid-tower kasaya ekran kartınız ne olursa olsun rahatlıkla sığıyor. Hadi diyelim, çıkacak olan yeni modellerden biri sığmadı. Üzülmeyin, kasanın buna da çözümü var: 3.5" optik sürücülerin takıldığı çıkarılabilen aparatlar. Kasanın dilediğiniz sürücü slotuna yerleştirebileceğiniz bu aparatlarla iç ferahlığı artırabilirsiniz. Sabit diskinizi en üste yerleştirin, ekran kartınızın önünden çekilsin, ona ekstra yer açsın. Kasanın içerisinde 3 tane bulunan bu aparatlarla ürün, doğal olarak 3 adet 3.5" optik sürücü takmamıza izin veriyor en çok. Bunlar dışında 4 adet de 5.25" sürücü takabiliyoruz. Aynı zamanda kullanmadığınız zaman bu parçaları çıkarıp ekstradan 5.25" yuvaları elde edebilirsiniz. Bu konuda gayet esnek bir kasa Evo.

Yaz cehennem gibi geçiyor, bilgisayarımız rahat etsin bari. Dark Evo da bu iş için uzman kasalardan biri. Hem keyfinize göre fanları ayarlamanıza da izin veriyor, daha ne olsun. Güç kaynaksız kasayı alıp kasa sorununuzu uzunca bir süre ortadan kaldırabilirsiniz.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Tasarım, iç mekânda sunduğu esneklik
Eksiler: Kullandığınız yere bağlı olarak güç kaynağının konumu
Üretim: Akortek www.akortek.com
Dağıtım: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 95$ + KDV

Dark NTUS4 Networking USB 2.0 Server

YAZICILAR ÖNDEN -MERT YİĞİT DOĞRU

Ürettiği kasaların yanı sıra geçtiğimiz aylarda incelediğimiz DSO3 Docking Station ve Media Mania gibi küçük, uygun fiyatlı ve hayatımızı büyük ölçüde kolaylaştıran ürünleriyle de sevdiğimiz bir marka Dark. Bu tanıma uyan bir diğer başarılı ürünü de bu ay kapımızı çaldı, biz de aldık içeri. Ardından başladı anlatmaya Dark NTUS4 Networking USB 2.0 Server *(sen çok erken başladın donanımlarla konuşmaya ama Mert-KA)*.

Kutusunun aksine ufacık bir ürün bu. Üzerinde güç, ethernet ve bir de USB olmak üzere üç giriş ve bir reset tuşu barındırıyor. Ürünün ne işe yaradığı adında saklı zaten. Bu küçük kutuyu ağınıza bağlayıp yanında gelen programı da aynı ağa bağlı bilgisayar(lar)a kuruyorsunuz. Ürünün kendinden daha büyük olan adaptörünü de prize taktığınızda, programı kurduğunuz bilgisayarda kullanıma hazır hale geliyor. Bundan sonra yapmanız gereken tek şey, NTUS4'ün USB girişine istediğiniz cihazı takmak (harici diskiniz, flash diskiniz, hafıza kart okuyucunuz, USB web kameranız, USB hoparlörünüz, USB yazıcınız gibi) ve o cihazı ağınızın türüne bağlı olarak kablolu ya da kablosuz paylaşmak. Bu kadar. USB HUB bağladığınızdaysa maksimum dört cihazı aynı anda kullanabiliyorsunuz. Yani kısacası bu minik kutu, ağ özelliği bulunmayan cihazlarınıza bu işlevi kazandırmayı amaçlıyor. Cihazın ilginç bir özelliği de beraber gelen Networking Printer Wizard yazılımı. Bu yı lımla, ürüne bağladığınız yazıcınızın ayarlarını ç daha kolay gerçekleştirebiliyorsunuz. Bu işlerde pek anlamayan bir kullanıcının içinde kaybolab leceği port, IP gibi ayarları oldukça kolaylaştırıy Networking Printer Wizard. Ürünün de asıl ama yazıcılar olduğunu anlıyoruz bu program sayesinde *(bence harici disklerle daha çok kullanılır-KA)*.



Bu sevdiğimiz minik kutunun eksileri de yok değil. Mesela ürüne bağlı bir cihaza aynı anda sadece bir bilgisayar erişebiliyor. Yani NTUS4'e bağladığınız sabit diski kullanırken, aynı ağda bulunan bir başka kullanıcının bu diske ulaşabilmesi için öncelikle sizin bağlantınızı kesmeniz gerekiyor. Bu da ürünün sunucu özelliğini biraz baltalıyor. Bir de, ürünü almadan önce web sitesinden hangi cihazları ve yazıcıları desteklediğini Akortek'e danışmanız gerekiyor.

Bir iki ufak eksiği dışında isminin hakkını veren bir ürün Dark NTUS4 Networking USB 2.0 Server *(NTUS4'ün hakkını vermek?-KA)*. Ağınıza eklemek istediğiniz fakat ağ desteği bulunmayan cihazlarınızın (yazıcılar başta olmak üzere) ve dolayısıyla sizin derdinizin dermanı oluyor kısaca kendisi.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Ağ özelliği olmayan ürünlerinizi ağınıza ekleyebilmesi
Eksiler: Bağlı olan bir cihaza, aynı anda sadece tek kullanıcının erişebilmesi
Üretim: Akortek www.akortek.com
Dağıtım: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 75$ + KDV

Edimax IC-3010Wg Network Camera

BİRİ BİZİ GÖZETLİYOR -MERT YİĞİT DOĞRU

"Kamera" sözcüğü duyulduğu zaman eskiden akla gazetecilerin falan kullandıkları kocaman aletler gelirdi. Ama artık kamera deyince kompakt kameralar, profesyonel kameralar, webcam'ler, güvenlik kameraları hatta fotoğraf makineleri gelir oldu. Bu ay incelediğimiz Edimax IC-3010Wg ise webcam ile güvenlik kamerası karışımı bir şey. Nasıl mı? Görelim bakalım.

Yukarıdaki spot biraz bayat kaçtı farkındayım ama Edimax'ın bu kamerası için daha iyisini bulmam zordu. Zira IC-3010Wg'nin ana amacı, network'ümüze eklenip buraya bağlı dilediğimiz bilgisayardan görüntü almamızı sağlamak. Tabii bununla yetinmeyip internete de bağlayabilir ve nerede olursanız olun cihazınıza ulaşabilirsiniz. Peki bunu niye yapasınız? Mesela iştesiniz ve evinizdeki çocuğunuzu, evcil hayvanınızı gözetlemek istiyorsunuz. Ya da evinizin kendisini görmek istiyorsunuz hep, güvende mi diye. Ama çocuğunuz eline geçirirse ya da evcil hayvanınız çarpıp düşürürse bağlantı kopabilir her an. Beyaz ve gri renklerin bolca kullanıldığı bir kompakt fotoğraf makinasına benzeyen ve üzerinde LAN, WLAN ve Power LED'leri bulunan ürün gayet dikkat çekici çünkü. O zaman ne yapıyorsunuz? IC-3010Wg'yi ayaklarından tuttuğunuz gibi duvara monte ediyorsunuz. İster network'ten kablo çekiyorsunuz, ister 802.11b/g desteğiyle kablosuzdan bağlıyorsunuz. Çalıştığınız yerden Internet Explorer üzerinden evinizi gözetliyorsunuz, içiniz rahat ediyor.

Ama evinizde bir sürü oda var ve siz hepsini gözetlemek istiyorsunuz. Bence çok şey istiyorsunuz ama şanslısınız, Edimax benim gibi düşünmüyor. Ürünle gelen bedava bir programla 16 kameraya kadar eşzamanlı görüntü alabiliyorsunuz (ekstra kameralar fiyata dahil değil, abartmayın).

40° açılı 1.3MP CMOS algılayıcılı kameranın görüntü kalitesi yüksek. Ağınızın durumuna göre 640x480 çözünürlüğünde M-JPEG (hareketli JPEG) ve MPEG4 formatlarında kayıt yapan kamera, aynı zamanda hareket algılayıcısına da sahip. Eğer bu özelliği seçerseniz ürün, ortamda bir hareket gördüğü anda fotoğraf çekip bunu önceden ayarladığınız e-posta adresine ya da FTP sunucusuna gönderiyor (Dual Mode). IC-3010Wg, kayıt yapmaya önceden belirlediğiniz bir saatte de başlayabiliyor. Alt kısmında mikrofon ve ses çıkış bağlantısı bulunan ürün, aynı zamanda video konferanslarınızda kullanabileceğiniz bir webcam.

Kamerayı denerken karşılaştığımız sorunsa, ürünün yüksek seste mikrofondan kulak tırmalayan uğultulara sebep oluşuydu. Bundan başka bir sorunla karşılaşmadık.
Artık evcil hayvanınızı mı, çocuğunuzu mu, yoksa onlar için tuttuğunuz bakıcıyı mı (filmlerde öyle olur ya hep) takip edersiniz bilmiyorum ama Edimax IC-3010Wg bu işlevi alnının akıyla yerine getirecek nitelikte bir kamera. Bir de gece görüşü olsaymış güzel olacakmış aslında. Olsun siz de geceleri evinizde oturursunuz. Ya da neyse ben haddimi aşmadan gideyim...



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Bağlayın ağa, internete, gözetleyin dilediğiniz gibi
Eksiler: Gece görüşü yok, ses yüksek seviyede uğultulu
Üretim: Edimax www.edimax.com
İthalt: Mascom www.mascom.com
Fiyatı: 128,90$ + KDV

UltraTek Flipper USB
USB belleği takarken bir türlü tutturamayız ya hani, bir gerginlik olur? Hah işte, bu USB girişi ile bu rahatsızlık sona eriyor. Ne yönden takarsanız takın sorun olmuyor. USB belleği doğru tutturma derdiniz de sona eriyor. Ne güzel değil mi? Ama siz hayal kırıklığına uğramış gibisiniz?

Nixe Tube Sudoku
Bir ara çok yaygındı bu Sudoku. Ama biz pek öyle sabırlı insanlar olmadığımız için hayran sayısı gittikçe azaldı. Gerçi eski radyo tadındaki bu Sudoku'dan elimde olsa oynamaya devam ederdim sanırım hâlâ (ben de sabırsızım, evet). Trashbear Labs'in yarattığı alet, bakınca biraz da Back to the Future'ın DeLorean'ındaki zaman sayacına benziyor. Gerçi neye benzerse benzesin, ürünün ergonomi düşmanı olduğu gerçeği değişmiyor.



Kokonatchi Bots
TWITTER'DAKİ YENİ FOLLOWER'INIZ
Twitter'ınızda neler olup bittiğini monitörünüzden takip etmek çok zor geliyorsa tam sizin için bu Konatchi Bot'lar. Değişik Twitter hesap hareketlerine göre (mesaj gelmesi, takipçi isteği, yeni tweet'ler gibi) değişik hareketlerde bulunan, sallanan, barındırdığı LED'lerle renkten renge giren ve değişik sesler çıkaran bu mini robotlar, 45$'lık saçma sapan fiyat etiketiyle bu sonbaharda raflarda yerlerini alacaklar.

Thanko's Bluetooth Earpiece & Wristwatch
THANKO İCATLARINA DEVAM EDİYOR
Daha önceleri USB'den güç alan elektronik sigaradan gizli kameralı kravatlara kadar değişik ürünlerle karşımıza çıkan Thanko'nun yeni icadıyla karşı karşıyasınız. Normalde kol saati ama ekran bölümünü çekip çıkardığınızda bir bluetooth kulaklık oluyor ürün. USB'den 2 saatte tam olarak şarj edilen ürün, kullanma şekline göre 4 saat civarı gidiyormuş ve Japonya'da 90$ civarında satılıyormuş.

iPhone DSLR: The Next Generation
İPHONE'DAN DSLR OLUR MU?
Özellikle fotoğraflarla içli dışlı olanlar "Yok canım olur mu öyle şey?" diyor şu an, duyuyorum. Sonuçlar tabii ki bir DSLR'daki kadar başarılı olamaz ama yine de bir şans verilesi bir ürün bu. Yeni düşünülen bir şey de değil zaten, sadece geliştirilmiş ve iPhone 4 desteği eklenmiş. iPhone'unuzu kasanın arkasına, objektifinizi de önüne yerleştirip başlıyorsunuz fotoğraflarınızı çekmeye. Oldu mu size taş gibi bir DSLR? Olmadı tabii de, hiç yoktan iyidir en azından.





Floppy Legs

FLOPPY Mİ KALDI, ALOOO!?

Floppy Legs, Chambers Judd Dizayn Ekibi'nin yeni icadı. Floppy'lerin yakınına sıvı bir şey döküldüğünde ayaklar bunu algılıyor ve sürücü ayaklanıyor. İyi hoş da, neden floppy? Bluray'ler piyasadan çekilmeye başladığında da DVD sürücüler için mi yapacaklar böyle bir şey? Gerçi bu amcalar içindeki tozu boşaltmak için radyonun birine hapşırma özelliği bile kazandırmışlar. Her şey beklenir bunlardan.

Renshui's Bathroom Faucet

FARKLI BİR MUSLUK YORUMU

Çinlilerin tek yaptığı iPhone, N97 kopyalamak ya da Euro NCAP testinden '0' yıldız alan (evet, sıfır) otomobiller üretmek değil. Arada böyle hoş ürünlerle de karşımıza çıkıyorlar. IR alıcısı olan elektronik muslukları ilk gördüğümde nasıl da şaşırmıştım, hey gidi. Bir de şuna bakın. Üzerindeki dokunmatik paneli kullanarak suyu açıp kapadığımız, su ısısını ayarladığımız ve derecesini üzerinde gördüğümüz musluk, su çok sıcaksa bizi uyaracak kadar da duyarlı. "Reddot Design Award" sahibi Renshui'nin bu musluğunun ne zaman piyasaya sunulacağı ise belli değil. Çıkarsa bizim alıp almayacağımız da belli değil zaten.



Fraunhofer's FIT

Hayır, Kinect oyunları için tasarlanmıyor, daha çok eğitim gibi konular için düşünülüyor Fraunhofer's FIT. Aynı anda birçok kişiyi ve değişik parmakları algılayabilen teknolojinin tanıtıldığı videoda kullanıcı, üç boyutlu bir platformda resimleri uzaklaştırıp yakınlaştırıyor, büyütüp küçültüyor, üç boyutlu olarak çeviriyor. Sonrasında yine üç boyutlu nesnelerin boyutlarını ayarlayarak yerlerine yerleştiriyor ve sanal klavyeden "The End" yazarak bitiriyor tanıtımı. Şu anda prototip olan Fraunhofer's FIT, bu haliyle bile oldukça etkileyici görünüyor.

PowerColor Radeon HD 5550



PİYASADAKİ TEK 2GB HD 5550 -KAAN ALKIN

Ekran kartı testi yapmayalı bir hayli vakit olmuş gerçekten. Giriş seviyesi kartların Organize Sanayi'ye bir türlü gelmemesi iyice canımıza tak demişti ki PowerColor'ın giriş seviyesi kartlarını koltuğunun altına alıp atölyeye uğramasıyla hepimiz biraz moral bulduk (hepimizden kastım ben ve …ben, Mert sallamadı pek). Gelen ürünlerin arasında özellikle biri diğerlerinden daha enteresan bir özelliğiyle ön plana çıkıyordu.

Öyle ahım şahım bir fark beklemeyin tabii. Yani yapılacak her şeyi yaptı adamlar zaten, daha ne olsun değil mi? PowerColor Radeon HD 5550 piyasadaki tek 2GB HD 5550 olmak gibi bir özelliğe sahip. Halihazırda 1GB bir HD 5550'miz olmadığı için performans farkını karşılaştıramadık ama zaten ekran kartı üstündeki belleklerin neye nasıl etki ettiğini hepimiz biliyoruz (okuyorsunuz di mi dosyaları? Ona göre bakın!). 2GB DDR3'ü bu açıdan bir artı. Fiyatı performansa bölmeden önce 109,50$'lık fiyatının bir artı mı eksi mi olduğunu söylemekse güç.

Fiyatı gibi kendisi de olabildiğince hafif ve küçük olan Radeon HD 5550 her tür kasaya rahatlıkla sığıyor. Son zamanlarda iri yarı ekran kartlarıyla uğraştığım için, elime daha da bir hafif geliyor hatta. Oyun performansı sınıfına göre ideal, multimedya becerilerineyse söylenecek söz yok. Radeon HD 5550'nin tek bir sorunu var bize göre, o da oyun performansı daha yüksek olan Radeon HD 5750'lerin 130$'a kadar düşmüş olması. Yani 30$'lık fark yüzünden kullanıcıların bir üst seviye ekran kartı tercih etmesi olası.

PowerColor, oyun oynamaktan çok salonda şık şıkıdım duran multimedya ve download sistemi olarak kullandığım mini kasamın içinde kendine yer bulacak gibi geliyor bana. Hem oyun oynayacağınız hem de multimedya uygulamalarını kullanacağınız, ancak mümkün olan en ucuz sistemi toplamak arzusundaysanız yapabileceğiniz en iyi tercihlerden biri bu. Diğer Radeon HD 5550'lerin de bir adım önünde.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Fiyat performans oranı yüksek, 2GB DDR3

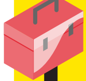
Eksiler: Yok

Üretim: PowerColor www.powercolor.com

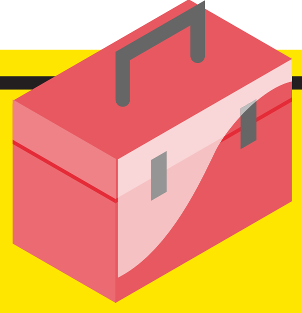
İthalat: Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr

Fiyat: 109.50+KDV





USTANIN TAVSİYESİ



ATI Catalyst Ayarları

Ekran kartımızın sürücüsünün özelliklerini pek fazla karıştırmıyoruz nedense. Daha doğrusu ben karıştırıyorum da siz pek yanaşmıyormuşsunuz karıştırmaya. Geçen ay hazırladığım "Öcü Sandığınız Grafik Ayarları" mini dosyasından sonra "Usta şu sürücülere bir el at artık" diye coşuverdiniz forumda. Aha buyurun, ATI Catalyst'le başladık biz de bu ay. Çözünürlük ve çoklu görüntü birimi ayarlarınızı kendiniz halledersiniz deyip atlıyorum direkt. Oyun keyfimizi etkileyecek ayarlara girişmeden önce, hemen hiç kimsenin bir kere olsun dokunmadığı, kendi haline bıraktığı, hatta çoğumuzun varlığından bile haberdar olmadığı ayarlara kısaca değinmek istiyorum.



VIDEO

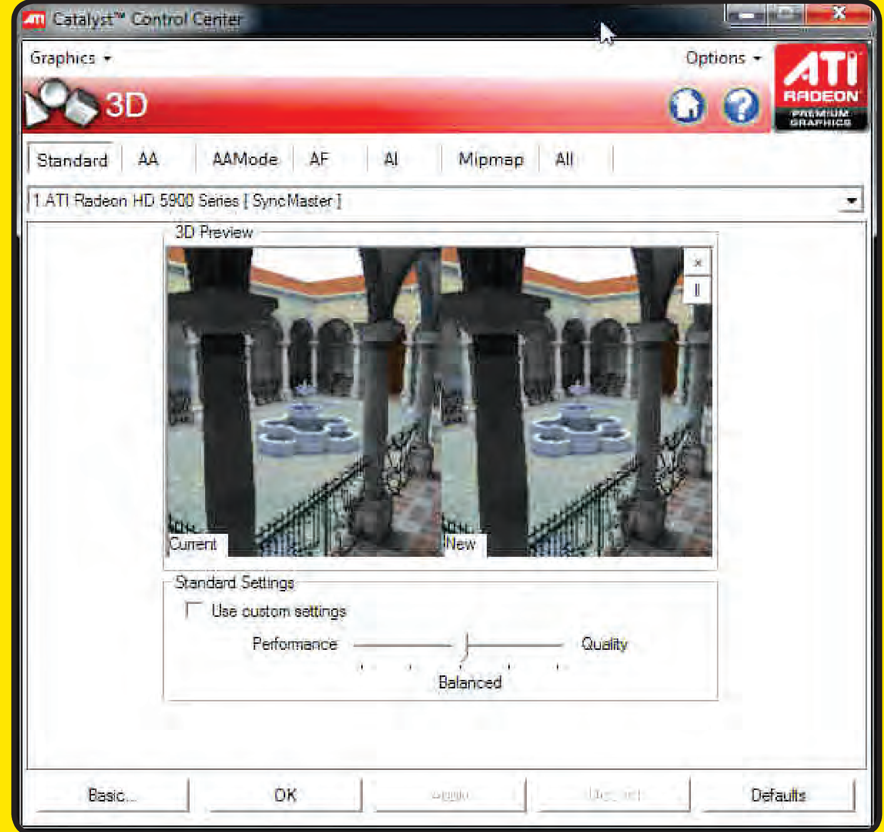
Bilgisayarlarımızda deli gibi film, dizi, anime izlerken video ayarlarını ellememek bir garip geliyor bana. Monitörlerimizde türlü ayarla oynaşıyoruz evet. Ancak monitöre müdahale ederek tüm görüntüyü değiştiriveriyoruz. Video sekmesinde sadece videoların renk, kontrast, kalite ayarlarını değiştirmeniz mümkün. Bilmediğiniz bir ayar yok burada ekstradan. Sadece kurcalasanız iyi olacak ayarlar bunlar.

ATI OVERDRIVE

Diğer kurcalanmayan aygıtımızsa ATI Overdrive. Overclock muhabbetlerine pek girmeyi sevmesem de, performansınızı biraz olsun artırmak istiyorsanız kurcalamanızda bir sakınca yok. Bir iki sürüm öncesinde eklenen fan kontrolü sayesinde ekran kartınızın üstündeki soğutma tertibatından da maksimum performans alabilirsiniz. Bu ekranda ayarlar sırasıyla işlemci ve bellek hızınızı artırmaya yarıyor. Saat hızlarını kademe kademe yükselterek "Test Custom Clocks" sekmesine basıp test edebilirsiniz. Sistemin stabil çalışmaya devam ettiği en yüksek saat hızlarını da deneme yanılma yöntemiyle bulabilirsiniz. Saat hızlarını ufak ufak artırmayı unutmayın. 725MHz'den 1000MHz'e direkt çekerseniz sisteminiz muhtemelen kilitlenip kalacaktır. Sahip olduğunuz ekran kartının ve soğutma tertibatının kalitesine göre farklı sonuçlar elde edebilirsiniz. Sistemin kilitlenmesi durumunda bilgisayarınızı yeniden başlattığınızda saat hızları normal değerlerine dönecektir.

ATI Overdrive'la ilgili en çok yöneltilen soru "Bende kapalı bu, çalışmıyor, nasıl açacağım?" oluyor. ATI Overdrive ekranındaki asma kilit resmine tıklayıp "Tamam" derseniz kullanılır hale gelecektir.





3D STANDART

Az sonra bahsedeceğimiz ayarlarla uğraşmak istemiyorsanız, işinizi bu sekmede halledebilirsiniz. Performans – Kalite arasında 5 kademede seçim yapabiliyoruz. Burada yaptığımız seçimlere göre diğer sekmelerdeki ayarlar otomatikman belirleniyor. Ben diğer ayarları kendim yapacağım derseniz Standart Settings altındaki "Use custom settings" sekmesini işaretleyin.

AA

Anti Aliasing ayarlarını bu sekmede gerçekleştiriyoruz. "Use application settings" kutusunu seçili bırakmak genellikle daha bir yararımıza. Bu kutu seçiliyken sistem oyunun belirlediği AA değerlerini-ayarlarını kullanıyor. AA desteklemeyen oyunlarda AA'yı kendiniz bu sekmeden



açabilirsiniz. AA seviyesini kalite performans oranını göz önünde tutarak belirleyin. Filter sekmesinde kullanılacak AA tekniğini de seçebiliyorsunuz. Box olarak bırakmanız tavsiye olunur. Ön izlemede farklı tekniklerin etkilerini görebiliyorsunuz zaten.

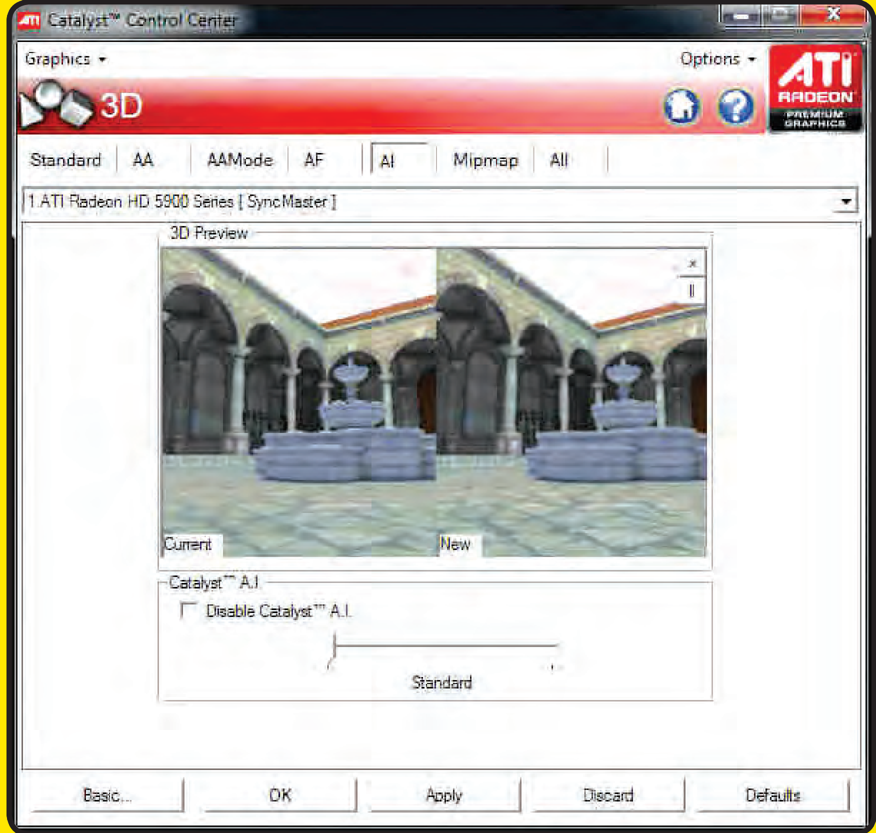


AAMODE

Anti Aliasing açıkken kullanılacak örnekleme tekniğini belirler. Ayar çubuğunu Quality'e ne kadar yaklaştırırsanız AA kalitesi o kadar artacaktır. Ancak sistem performansını olumsuz yönde etkileyebilir.

AF

Anistropic Filtering, geçen ay da belirttiğimiz gibi uzaktaki cisimlerin daha net çizilmesini sağlar. Oyunlarda genellikle ilgili bir ayar bulunmaktadır. Sistem performansınızı AA kadar etkilemez. AF desteği ya da ayarı bulunmayan oyunlarda yine sürücü üstünden oyunun AF kullanmasını sağlayabilirsiniz.

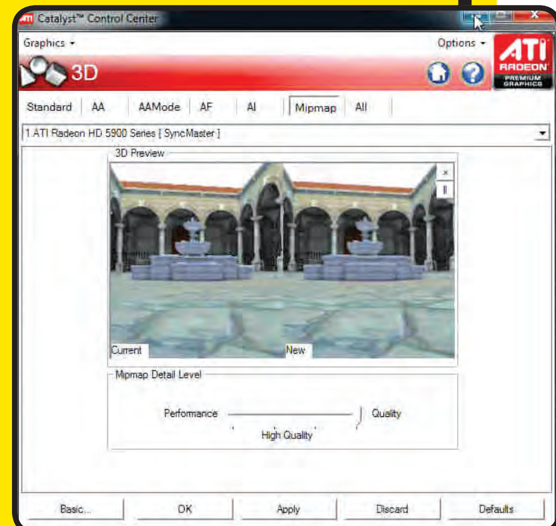


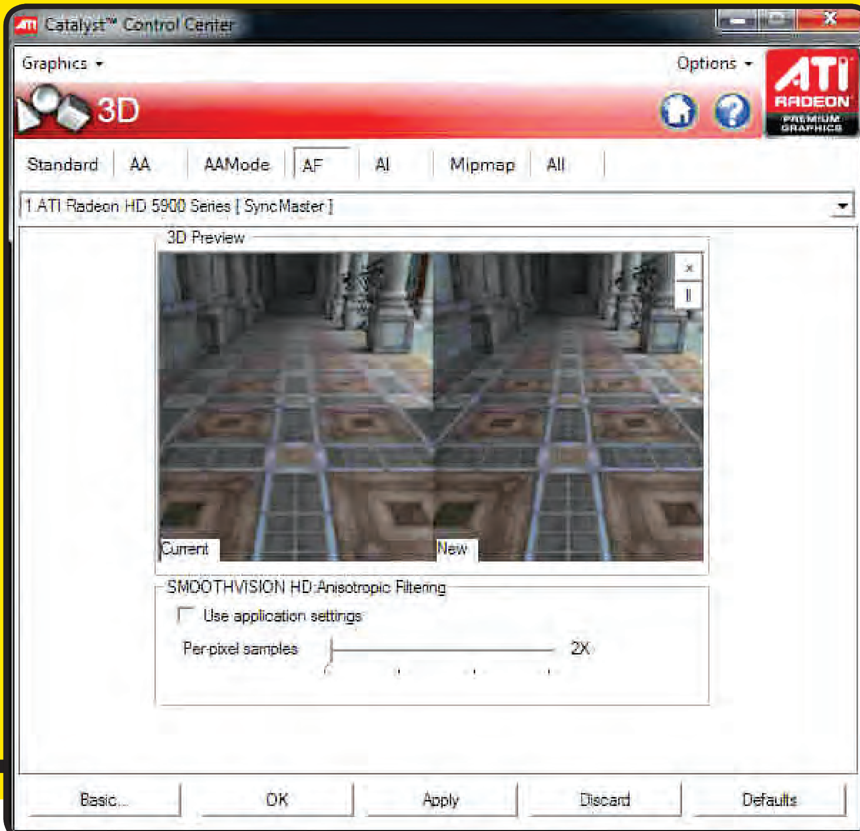
AI

Tüm ayarlar arasında Catalyst A.I.'ın becerileri, en belirsiz olanı. İşlevi basit, çeşitli optimizasyonlar yaparak minimum görüntü kalitesi kaybı karşılığında performans artışı sağlamak. Pek çok sistemde ciddi bir fark yaratmaktan uzakken, bazı oyunlarda ciddi performans artışları sağlayabiliyorsunuz. Evde kullandığım sistemde Empire Total War ve Aion'da, görüntü kalitesinde gözle görülür bir kayıp yaşamadan 4-12FPS arası performans artışı sağlamayı başardım. Oyundan oyuna değişen etkisi yüzünden uzunca bir dene yanıl seansına girmeniz gerekebilir.

MIPMAP

Basitçe açıklarsak; bu ekranda yapacağımız ayarla oyunda kullanılacak doku filtreleme kalitesini belirliyoruz. Performansla kalite arasındaki fark Catalyst'in ön izlemesinde de açıkça görülecektir. Günümüz orta ve üstü sınıf ekran kartlarında yüksek kaliteye ayarlasanız dahi performans üstünde ciddi bir etkisi olmayacak ancak görsel kaliteyi ciddi şekilde yükseltecektir.





DOSYA

NETBOOK ALSAK MI ALMASAK MI?

ORGANİZE SANAYİ BİR GRUP NETBOOK'UN İŞGALİ ALTINDA!

-MERT YİĞİT DOĞRU

Siz de bunun farkında mısınız bilmiyorum ama her taraf netbook'a kesti son zamanlarda. Okulda kantine gidiyorum netbook, bahçeye çıkıyorum netbook, kütüphaneye gidiyorum netbook... Alışveriş merkezlerinin yemek katlarında, kafelerde, orada burada, her yerde netbook var birilerinin elinde. En son Organize Sanayi'ye sızmaya başlamışlardı ki biz de fırsatı kaçırmayalım dedik. Hazır birkaçı toplanmışken diğerlerini de çağırdık ve karşımıza alıp işin aslını bir soralım dedik. Neymiş bakalım bu netbook patlamasının nedeni? *(Biliyoruz ki nedenini zaten biz ihi. -KA)*

DERSİMİZ TARİH, KONUMUZ NETBOOK

Konsept olarak daha eskilere dayansa da, "netbook" teriminin ve bu tür bilgisayarların ilk ortaya çıkışı, 2007 yılında Asus'un ilk EeePc'si ile oldu *(aslanım benim nasıl da nostalji patlatmış arada-KA)*. 7" ekrana, 0.9kg ağırlığa ve basitleştirilmiş bir Linux işletim sistemine sahip olan bu ilk netbook ile *(Windows'la da çıktı canım onlar yahu-KA)* şimdiki modeller arasında her açıdan dağlar kadar fark var. Netbook'lar o kadar gelişti ki, artık "düşük teknik özelliklere ve küçük boyutlara sahip, buna paralel olarak az ısınan ve pil ömrü daha yüksek olan ucuz notebook'lar" olarak adlandırılmaya başladılar. Gerçekten de kallavi oyunları oynamak, full HD film izlemek (ki onu yapan da var artık) ve yüksek sistem konfigürasyonu gerektiren programlar çalıştırmak haricinde internette dolanmak, film izlemek, müzik dinlemek, ofis programlarını kullanmak ve basit oyunlar oynamak gibi işlerinizi bir netbook'la gerçekleştirebiliyorsunuz *(yapamadıklarımızı sayman iyi olmuş tabii, direkt küstüm cihazlara-KA)*. Tüm bunlar, özellikle de fiyatları göz önüne alındığında hatırı

sayılır sayıda kullanıcı tarafından notebook'ların pabucunun dama atılmasını ve Asus dışındaki üreticilerin de bu piyasada hızla yer almasını sağladı *(notebook değil dizüstü bir kere, ayrıca pabucu falan atılmadı dama hıh. Ajanda gibi kullanıyoruz netbook'ları işte-KA)*.

Tatile, işe, toplantılara her yere dizüstü bilgisayar taşımaya alışık olsak dahi, ekstra bir çanta yerine el kadar notebook'u götürmek haliyle işimize geliyor. Üstlerinde bir optik sürücü bulunmaması dışında zaten pek eksi kabul edebileceğimiz bir özelliği de yok bu ürünlerin. Üretim amaçlarına gayet güzel hizmet ediyorlar.

ELİMİZDE NELER VAR BİR BAKALIM

Intel Atom, netbook işlemci piyasasının lideri şu anda. Bize gelen ürünlerin hepsinde de bu işlemci bulunuyor. Atom işlemcilerle netbook'ların temel amaçları da tıpatıp örtüşüyor zaten. Az önce bahsettiğim şeyler hepsi. Temel masaüstü uygulamaları, internette gezinme, az ısınma, az güç tüketimi vs. Yani Atom'a kısacası masaüstü sistemlerimizin bir Celeron'u ya da Sempron'u diyebiliriz. Aynı zamanda Hyper-Threading desteği de olan Atom'lar da, her işlemci ailesinde olduğu gibi farklı özellikleriyle kendi içlerinde ayrılıyorlar. Örneğin testimizde yer alan Asus EeePC 1101HA ve LGX300'ün Silverthorne kod adlı Z serisi işlemcilerin (ve Intel SCH US15W çipsetinin) bizim için en önemli olan özellikleri güç tasarrufu konusunda lider olmaları. Bunun dışında Intel'in Virtualization teknolojisini destekleyen tek işlemci ailesi bu. Testimizin, güç tüketiminden ziyade performans konusunda en iddialı işlemcisiyse Asus 1201N'in çift çekirdekli Atom 330'u. Bu işlemcinin hayat verdiği 1201N'in gücünü asıl perçinlediği nokta, birlikte kullanıldığı Nvidia'nın ION platformu aslında (ION'u buralarda bir yerdeki kutuda okuyabilirsiniz). Teste dahil olan diğer netbook'lar arasındaysa, barındırdıkları birbirinden farklı çipset, GPU ve işlemciye rağmen performans olarak uçurumlar yok genelde. Peki teknik açıdan farklılıklar neler? Mesela testimizdeki netbook'lardan 64bit desteği veren işlemciler Diamondville kod adlı Atom 330 ile Pinetrail kod adlı Atom N450, N455 ve Pineview kod adlı N470. Onun dışında N455'te bulunan DDR3 desteği de bir başka farklılığı.

"Multimedya canavarı" diyebileceğimiz 1201N'in Nvidia 9400M'i dışında gelen tüm netbooklar Intel Graphics Media Accelerator (GMA) kullanıyorlar. Ürünlerin üzerindeki farklı GPU'ların özelliklerini teker teker yazmaya gerek görmedim açıkçası. Çünkü bu GPU'lardan kimisi SM 2.0, kimisi SM 3.0; kimisi DirectX 9, kimisi DirectX 10.1 destekliyor ama ne yazık ki özellikle de Atom işlemciyle bir arada kullanıldıkları için hiçbirinin gücü yeni oyunlara yetmiyor. Gelen netbook'lara, K-Lite Codec Pack Mega 6.1.0 kullanarak yaptığımız HD video performans testinin sonuçlarını da her model için ayrı ayrı belirteceğim zaten birazdan. Hadi başlayalım o zaman.

AÇIL KAPAK AÇIL

Bu testin hayatıma en büyük getirisi bir hafta boyunca yanımda hep bir netbook'la gezmem oldu. "Dağda, kırda, bayırda, piknikte çimlere uzanırken, plajda güneşlenirken falan bolca test etme şansı buldum bu netbook'ları" diyebilmek isterdim ama olmayınca olmuyor. Onun yerine vapurda, otobüste, Organize Sanayi'de ve evde kullandım sadece (ühü). En çok da masaüstü bilgisayarıma geçebilmek için saatler öncesinden ailecek sıra aldığımız evimde işe yaradı hınzırlar. Bolca internete girdim, filmimi izledim, müziğimi dinledim, çalıştım. Oyunlar haricinde kendi bilgisayarımda yaptığım her şeyi yaptım kısacası. İlk kurbanımsa Asus 1201N oldu. Klavyenin altındaki "Nvidia ION" logosunu görünce "Hmm, gel bakayım sen şöyle bir" deyip attım çantaya.



Testimizin en minimal ve sade tasarımlı modeli HP Compaq Mini 110c, değişik touchpad tasarımıyla da dikkat çekiyor.

Barındırdığı özellikleriyle ve boyutlarıyla sanayideki tüm netbook'ların abisi diyebileceğim 1201N, omuz askılı çantama çok rahat sığıştı. Taşırken de sorun çıkarmayan 1201N'i, vapura biner binmez çantamdan çıkarıp kurcalamaya başladım hemen. Asus'un deniz kabuğundan esinlenerek tasarladığı bu EeePc'si (hepsi öyle gerçi) siyah rengiyle de gayet sade ve şık. Testte daha şık modeller var, ama zaten onun derdi en güzel görünen olmak değil, en güçlü olmak. Krom kaplı güç tuşuna bastığımda 12.1" HD ekran hayat buldu ve açıldı bilgisayar. Windows 7 Home Premium'u, aero arayüzünü, her şeyi akıcı çalıştırıyor bu Asus. Hatta yanında gelen Arcsoft Total Media Theatre programıyla ve Nvidia ION'un gücüyle 1080p HD videoları bile. Eve gittiğimde The Dark Knight'a takıldım uzunca bir süre testi falan unutup da oradan biliyorum (1080p). Evde HDTV olsa o gazla HDMI'dan bağlayıp baştan sona bir iki film izlerdim 7.1 ses desteğiyle birlikte herhalde. Yalnız burada şunu belirteyim, özellikle 1080p HD filmleri Total Media Player dışında başka bir programla çalıştırırsanız kasım kasım kasılıyor filmler. O nedenle HD film izleyecekseniz sadece bu programı kullanmak durumundasınız. 1201N'e ön yüklemeli olarak gelen ve SD videoları HD olarak ölçeklendiren SimHD teknolojisi de görüntü kalitesini artırıyor. Cihaz ayrıca Asus'un netbook'larının klasiği haline gelen Eee Docking programına da sahip.



Testimizin en şık modellerinden biri olanX300, diğerlerine nazaran düşük performansı ve cep yakan fiyatıyla bizi üzdü.

Ürün neredeyse ufak bir notebook kadar olduğundan klavyesi de oldukça geniş. Bu sayede Asus 1201N, diğerlerini de kullandıktan sonra anladığım üzere, testin en rahat klavyelerinden birine sahip. Chicklet klavyede yazı yazarken yanlış tuşa hiç basmadım neredeyse. Ama konu netbook'un multitouch touchpad'i olunca işler değişti. Asus'un neredeyse her EeePc'sinde kullandığı nokta pütürlü touchpad'i rahatsız ve bir süre sonra el yormaya başlıyor. Rahatsız edecek seviyelere ulaşmasa da, testin en çok ısınan modeli de 1201N oldu.

Nvidia ION'un ve çift çekirdekli Atom'un bir başka getirisi de düşük konfigürasyonlu bazı 3D oyunları çalıştırabiliyor oluşu. ION'un sitesinde geçen World of Warcraft mesela. Evdeyken fırsatım olmadı ama ertesi gün ofiste WoW'u denedik. Daha doğrusu Berkant oynadı, ben de gözlemci edasıyla elimde not defterim arkasına geçip izlemeye başladım. Sonuç şu ki oyun en düşük ayarlarda ve eklentisiz halde, 1280x720 çözünürlükte gayet akıcı çalıştı (30-60fps arası seyretti genelde). Çözünürlüğe dokunmadan ayarları ortalara doğru çektiğimizdeyse saniye kare oranı düşük ayarlara oranla yarı yarıya düştü fakat yine de oynanabilir seviyedeydi. Daha yükseklere çektiğimizdeyse yavaştan çekilmez olmaya başladı. Kısacası düşük-orta seviye ayarlarda, grafik kalitesinden ödün vererek rahat rahat WoW ve onun düzeyinde oyunlar oynayabilirsiniz Asus 1201N ile. Nvidia'nın CUDA teknolojisini de bünyesinde barındıran netbook, performans konusunda boşuna bir numaraya oturmuyor yani.



DOSYA



Netbook'lar, boyutlarıyla, ağırlıklarıyla her yana taşıyabileceğimiz yeni dijital ajandalarımız.

EEENEEE!

Berkant'la yaptığımız bu mini oyun testinden sonra "Açılışı Asus'la yaptık, oradan devam edeyim bari" diye düşünerek Sanayi'ye inip masanın önündeki EeePc kutularından birini yakaladım rastgele. Hmm, Asus EeePc 1101HA'ymış elime gelen. Yukarıda da bahsettiğim üzere işlemcisiyle ve çipsetiyle en büyük kozu güç tasarrufu olan Eee bu. Netbook ve dizüstü pillerinin korkulu rüyası ölümcül Battery Eater testinin tablosunda göreceğiniz üzere Asus'lar arasında rahatlıkla birinciliğe oturan ve üzerine farkını da atan 1101HA, bu konuda gerçekten iyi. Tabii bu uzun pil ömrü havadan gelmediği için 1101HA'nın performansı kardeşlerinden biraz düşük ancak oldukça yeterli. 720p HD filmler konusundaysa testteki çoğu netbook'u solladı ürün. Zira Asus'un bize gönderdiği ve Windows XP Home yüklü olan örnek modelde 720p kalitesindeki 500 Days of Summer'ı da belli belirsiz takılmalarla ama çok rahat bir şekilde izleyebildim. Bu arada yeri gelmişken söyleyeyim, teste gelen ve 1080p filmleri layığıyla çalıştırabilen tek netbook 1201N. Diğerleri bu konuda oldukça yetersiz.

Tasarım konusunda da 1101HA, 1201N ile neredeyse aynı. O nedenle 1201N'in tasarımı hakkında yaptığım yorumlar 1101HA için de aynen geçerli. Farklılıkları neler peki, bakayım… Ekran biraz daha küçük gibi sanki. 11.6"miş ama çözünürlük aynı, 1366x768. Reddot 2009 tasarım ödüllü klavye 1201N'in klavyesi kadar geniş ve ferah. Yine pek sıkıntı yaşamadım kullanırken. Aynı nokta pütürlü touchpad'in bana verdiği rahatsızlık da doğal olarak aynen yerinde duruyor. SRS Premium Sound 5.1 destekli ses çıkışına sahip olan 1101HA'nın bir diğer bilindik özelliği de Eee Docking.



Kutusundan çıkardığım bir sonraki Asus ise diğerlerinden daha bir şirin, daha bir küçük, daha bir Eee olan 1008HA oldu. Tasarımı diğer iki Asus'tan belirgin ölçüde farklı ama yine de bu Eee'lerin hepsi birbirine benziyor yahu. 10.1" ekranıyla 1101HA ve 1201HA'ya oranla belirgin ölçüde küçük olan 1008HA'yı dizlerimin üzerine koyup kullanmaya başladım sessiz atölyede. Sağına soluna bakındım biraz ve minik kapaklar fark ettim. Asus bu modelde bağlantı noktalarını gizleyen ufak kapaklar kullanmış, gayet de yerinde olmuş. Fazlaca tombul olan USB belleğimi bir türlü takamayınca biraz canım sıkıldı gerçi ama dediğim gibi birazcık iri bir parça kendisi. O nedenle daha fazla uğraşmayı bırakıp güç tuşuna bastım ve Windows XP Home hemen açıldı, dolandım biraz masaüstünde. İnternette takıldım, yazı yazdım. Bunun klavyesi de şekil olarak diğer Eee'lerden farklı olsa da kullanım açısından sorunsuz. Asus iyi biliyor klavyesini Eee'lere yerleştirmeyi.

Bu bilgisayarda beni dumura uğratan en büyük şeyse 720p film performansı oldu. Testteki en düşük konfigürasyonlardan birine sahip olmasına rağmen, aynı zamanda en iyi 720p oynatan netbooklardan biri olup çıktı 1008HA. Farklı farklı 720p filmlerden sahneler izledim fakat bana mısın demedi alet. Paydos ziline kadar o film senin bu video benim dolaştım durdum gaza gelip. Zilin çalması ise ayrılma vaktinin geldiğini gösteriyordu, yarım kaldı Ip Man'de izlediğim dövüş sahnesi. Bilgisayarı kapayıp kutuladıktan sonra test için bekleyen son Eee olan 1008P'yi kapıp çantama attım. Belki onda devam edebilirim aynı sahneden.

ASSOLİSTLER EN SON ÇIKAR

Aslında 1008P'yi (siz de mi 1080p diye okuyorsunuz?) apar topar çantama atıp dışarıda kullanmak isteyişimin tek bir nedeni varsa o da ürünü ortaya ilk çıkardığımda Organize Sanayi'ye uğrayan herkesin "Off bee, Mert ne bu?" tacizleri. 10 dakika içinde sayısız kez "Karim Rashid diye bi amcanın Digi-Wave tasarımı bu. Evet çok şık" demek sıkıyor bir noktadan sonra. Ama bu tacizlerin yerine otobüs gibi toplu taşıma araçlarında ürüne hayranlık dolu bakışlar gelince gururu okşanıyor insanın biraz (sanki ben tasarladım da). O nedenle en çok dışarıda kullanırken keyif alacaksınız bu Eee'den. Teknik açıdan da üzmeyecek sizi, Windows 7 Starter yüklü bu Asus'un masaüstü performansı gayet yerinde çünkü. 1008HA gibi bağlantı noktalarını örten kapakların kullanıldığı 1008P'nin üzdüğü tek nokta varsa o da Ip Man'in yarım kalan dövüş sahnesini kendi bilgisayarımda izlemek zorunda bırakan düşük HD film performansı. O kadar da olsun ama artık değil mi? Hem bakın Eee



NVIDIA ION

(I)ON KATA KADAR ETKİLİ

Nvidia'nın daha çok netbook ve nettop cihazları düşünerek tasarladığı platformuna verilen isim ION. Intel Atom işlemci, Nvidia 9400M'den oluşan ve DDR3 1066MHz ile DDR2 800MHz RAM desteği sunan platform, özellikle görsel performans açısından diğer netbook'lara oranla 10 kata kadar daha hızlı. Türkçesi, ION platformunu kullanan netbook'larda 1080p HD videoları rahatlıkla izleyebilir, DirectX 10 desteğiyle Windows 7 ve Vista'nın görsel şölenlerinden sonuna kadar yararlanabilir, Spore ve World of Warcraft gibi düşük konfigürasyon isteyen oyunları oynayabilirsiniz. CUDA desteği de bulunan ION ile fotoğraf düzenleme ve video çevirme programlarında hız kazanabilirsiniz. Tüm netbook modellerinde olmasa da ION, pil ömrünü otomatik olarak optimize eden Nvidia OPTIMUS desteğine de sahip.

Docking'i var, Windows'u beklemeden internete girme, Skype'tan konuşma ve basit online oyunlar oynamanıza sağlayan ExpressGate özelliği var, diğer tüm EeePC'lerde de bulunan ve ürünün gücü daha verimli kullanmasını sağlayan Super Hybrid Engine teknolojisi var… Chicklet klavyesinin ve pütürsüz (nihayet) multitouch touchpad'in kullanımı da gayet rahat hem. Kullanırken klavyeyle boğuşmadım, touchpad de diğerlerinde olduğu gibi elimi yormadı hiç. Bana yaşattığı tüm bu deneyimlerle sonuç olarak ayrılırken en çok üzüldüğüm netbook oldu bu. İncelediğimin ertesi günü Organize Sanayi'de kimseye göstermeden kutusuna geri koyduktan sonra yaralarımı sarmak için Lenovo'lara yöneldim ben de.



Acer Aspire One 260, testimizin fiyatıyla ve zerafetiyle bir adım öne çıkan modellerinden. Masaüstü performansı da yeterli.

SOL KANATTAN LENOVO BASTIRIYOR

Teste gelen Lenovo'lardan özellikle S10-3t, bana 1008P'yi çabuk unutturdu (vefasızım, evet). Hem netbook hem de tablet PC olan ürün, Windows 7 Starter ile birlikte geliyor. Windows 7 de dokunmatik ekranlara tam uyumlu bir işletim sistemi biliyorsunuz. Elimden düşmedi o nedenle ürün, gece gündüz hassas kapasitif ekranı dürttüm durdum. İlk başlarda küçük tuşları tutturamamak biraz can sıkıcıydı ama sonradan alışıp nokta atışı yaptığımı görünce ne yalan söyleyeyim ben de şaşırdım. Kullanımı son derece rahat multitouch ekranın en büyük nimetiyse Lenovo Natural Touch. Özetle Windows'un Media Center programının görevini üstlenen program, parmağınızla kaydırdığınız kocaman (ve doğal olarak kullanımı oldukça basit) simgelere sahip. Aynı zamanda e-book okuyucu özelliği de bulunan program hakkında yapabileceğim tek olumsuz tespit yavaşlığı hakkında. Özellikle simgeler arası geçiş oldukça yavaş ve bu, programı kullanırken keyfimi bir hayli kaçırdı. Lenovo'nun eklediği bir diğer program da Idea Central. Bu programla da RSS feed'lerini, online mağazaları ve video sitelerini takip edebiliyorsunuz. Bu program da oldukça yavaş ve kullanışsız bir arayüze sahipti. İnternette hakkında okuduğum bir iki yoruma baktım da, gerçekten de kullanıcıların pek sevdiği bir program değilmiş.

Aynı anda hem tablet hem de netbook olmak kolay iş değil. Ancak S10-3t bunu layığıyla yerine getiriyor. Ekranı 360 derece döndürüyor ve klavyenin üzerine yatırıyorsunuz, işte karşınızda S10-3t tablet. Bu nedenle Lenovo, bilgisayarı tablet olarak kullanırken bize gerekebilecek olan tüm tuşları ve sistem LED'lerini ekranın etrafına yerleştirmiş. Aslında tüm bunların burada olmasının bir başka nedeni ekran menteşesi nedeniyle daralan alanın büyük çoğunluğunu klavyenin tuşlarının ele geçirmesi. Touchpad'in tuşları da aynı nedenden ötürü dokunmatik panelin altına gizlenmiş mesela. Ama pad'in alt yarısının tuş olması durumu bir sorun teşkil etmiyor kullanım sırasında. Hatta klavyenin kullanım alanının aynı genişlikte kalmasına büyük katkı sağlıyor ve bu da kullanılabilirliği oldukça artırıyor. İki kelime yazı yazmak için klavyeyle boğuşmamış oluyorsunuz böylece.

Diğer iki Lenovo'yu da yan yana koyup uzaktan şöyle bir baktım da, birbirlerine epey benziyor bu kardeşler. Özellikle de S10-3 ile S10-3s. Chicklet klavyeleri, S10-3t'deki gibi ekranın kenarına yerleştirilmiş Quick Start (Asus'un ExpressGate'inin bir benzeri) ve S10-3t'de ESC tuşunun üzerinde bulunan One Key Recovery tuşları... S10-3t'ninki gibi tek parça ama daha kullanışlı touchpad'ler temel benzerlikler.

Modellerin belirgin farkları da yok değil tabii. Mesela S10-3'ün üst kapağı kare desenliyken 3s'inki parlak plastik. Battery Eater tablomuzda göreceğiniz üzere S10-3, pil ömrü konusunda sadece kardeşlerine değil, tüm netbook'lara toz yutturuyor. S10-3'ün zımparalanmış alüminyum klavye çevresi ve touchpad'i daha şık görünüyor kardeşinden. Ama S10-3s'in de bağlantı noktaları kapakla örtülü ve daha derli toplu duruyor doğal olarak. Ne yazık ki benim tombik USB belleğim buradaki girişlerle de anlaşmamayı başardı. Her üç model de Lenovo'nun darbe koruyucu APS, internete bağlanmadan dosya paylaşımına izin veren DirectShare teknolojilerine, Dolby Headphone sertifikasına ve Veriface'e sahip. S10-3t bunların yanında Veritouch teknolojisini de kullanıyor (dokunmatik ekranın gücü adına!). Oturum açılışında Veriface kamera ile yüzünüzü tarayarak sizi tanırken, Veritouch ile de dokunmatik ekranı kullanarak çeşitli şekiller çizip bilgisayara temel işlemler yaptırabiliyorsunuz. Bu arada keşke benzemeseymiş ama hepsinin 720p HD performansı, test boyunca kötü sonuç veren netbook'lardan farklı değil.

Pil Ömürleri
(Battery Eater Pro 2.70 / High Performance)

Asus EeePC 1008P	2s02d
Asus EeePC 1008HA	2s41d
Asus EeePC 1101HA	6s09d
Asus EeePC 1201N	2s53d
Lenovo IdeaPad S10-3	9s18d
Lenovo IdeaPad S10-3s	3s12d
Lenovo IdeaPad S10-3t	2s16d
LG X200	3s34d
LG X300	1s35d
HP Compaq Mini 110	2s03d
Acer Aspire One D260	2s22d



Lenovo S10-3t'nin netbook hali. Kapağındaki desenleriyle, bu haliyle de dikkatleri üzerine çekmeyi başarıyor.

DOSYA



Karim Rashid imzalı Digi-Wave tasarıma sahip olan Asus Eee Pc 1008P, LG X300 ile testimizin en zarif modellerinden.

OO, LG DE GELMİŞ!

LG de sağolsun yalnız bırakmadı bizi bu süreçte. Lenovo'larla ilgilenirken gelen modellerin isimlerini ilk duyduğumda, Lenovo'da olduğu gibi birbirine benzeyen iki kardeş bekledim. Ama karşıma öyle bambaşka aletler çıktı ki şaşırdım kaldım. Önce X200'ü çıkardım kutusundan siyah taşıma kılıfıyla birlikte. Bize gelen üründe kullanılan süt beyazı ve parlak gri ve yeşil rengin uyumu hoşuma gitti açıkçası. Yalnız büyük pilin çıkıntısı ve fazlaca yuvarlak tasarım pek hoşuma gitmedi. Kapağı kaldırdığımda, ilk dikkatimi çeken şeyler geniş ve kullanımı rahat Chicklet klavye ve "DLNA" etiketi oldu. Bu özelliği destekleyen diğer ürünlerle X200'ü bağlayabilirsiniz demek bu da. Mesela DLNA destekli televizyonunuz varsa bağlayın X200'e, TV izleyin. Ya da bilgisayarınızdaki filmi TV'nizden görüntüleyin. Kulağa hoş geliyor ama elimde DLNA destekli başka ürün olmadığı için kullanamadım bu özelliği. Ekranı oldukça kaliteli olan X200'ün 720p HD performansı ise düşük saniye kare oranları, gidip gelen sesler ve kayık senkrondan ibaret.

Aşağı inip kendime bir çay aldıktan sonra X300'ün kutusunu aldım elime. Daha kutusundan belliydi bir şeyler olacağı, o ne şık kutuydu öyle? İlk olarak deri bir taşıma çantası karşıladı beni. Onu da çıkardığımda X300 karşımdaydı. Şık bir kadın çantasını andıran ve 970g ağırlığıyla tüy gibi hafif ve ince, açık kahverengi desenli ürünü çıkardım. Aktif soğutması bulunmayan X300, üst kapak dışında tasarımında hafif bir MacBook Air havası taşıyor ve çok şık gerçekten (benim favorim hâlâ 1008P gerçi). O nedenle soru bombardımanına tutulmamak için ortalığın boşalmasını bekledim incelerken (ne zor işmiş netbook testi arkadaş). Üst kapağı kaldırdığımda daha da şık bir hale geldi ürün. X200'de olduğu gibi Chicklet klavyesi geniş ve rahat.

Ürünün asıl güzelliğiyse touchpad'i. Tuşların yerinde bulunan ince şeride dokunduğunuzda ufak bir titreşimle karşılık veriyor size. Tam dokunmatik yani. Pad'in sınırlarını belirleyen dört bir yanındaki dört beyaz hare de ürünün şıklığını artırıyor. Keşke ekran çevresindeki çizgili kahverengi çerçeve kullanılmasaymış. Tasarımın mükemmelliğini bozan tek etken o çünkü.

X300'ün ergonomik açıdan tek eksiği de bağlantı noktalarının arkada olması. VGA ve RJ-45 bağlantı noktaları da ürünle beraber gelen ve arkadaki "Ex-Port" bağlantısından bağlanan bir kutuya taşınmış. Bu bağlantı noktalarını ne sıklıkta kullanacağınızla orantılı olarak bir eksi bu.

W7 Home Premium'la gelen ürünün en büyük eksisi ise kullanılan SSD'ye rağmen düşük performansı. Bu kadar güzel bir ürünün bu güzelliğini performansıyla tamamlamasını beklerdim açıkçası. Belirgin ölçüde yavaş çalışıyor, Aero arayüzü akıcı değil. Daha düşük bir işletim sistemi kullanılabilirmiş. Harici diskimi bağlayıp film izlemeye başladığımda ve 720p konusunda X200'den pek bir farkı olmadığını gördüğümde pek şaşırmadım açıkçası.

Cihazın X200'le benzer özellikleri arasında kurtarma programı olan LG Smart Recovery ve bir nevi netbook doktoru LG Smart Care de var. Aynı zamanda SRS Surround, Smart-On (Windows haricinde Linux'la çalışma) gibi artıları da bulunan X300, tasarım ve özellik açısından neredeyse dört dörtlük. Keşke performansı da bekleneni verebilseydi, işte o zaman tadından yenmeyecekti.

Organize Sanayi'de bir gün daha biter, kepenkler kapanırken köşedeki Acer Aspire One D260'ı gözüme kestirip aldım yanıma. Zarif, sade tasarımlı, çıtı pıtı bir netbook bu. Hem de Windows 7 Ultimate kullanıyor ve bunu hakkını vererek yapıyor. En ufak bir takılma görmedim kullandığım süre boyunca. Desenli ön kapağındaki Acer One logosu ne zaman baksam, gözüme çok güzel göründü. Bu güzelliği perçinleyen şey de, aynı desenin ürünün alt kısmında kullanılan kapakla devam ediyor olması. Normal klavye örgüsünün %93'ünde boyutuyla Chicklet klavye de kullanımda sorun çıkarmadı hiç. Multitouch touchpad de aynı şekilde. Mavi parıltılı şeffaf güç tuşu da gecenin karanlığında ürünün zarifliğini daha bir öne çıkardı. 720P konusundaysa sınıfta kalan bir başka ürün oldu D260. Sözün özü, birlikte geçirdiğimiz süre boyunca film izlemek dışında çok iyi anlaştık bu Acer One ile. Bir sonraki Sanayi günündeyse beni son netbook bekliyordu, HP Compaq Mini 110.

Testin son üyesi olduğunu biliyordum ama en mütevazisi olduğunu bilmiyordum HP Compaq Mini 110'un. Teknik özellikleriyle olsun, tasarımıyla olsun en minimal netbook bu. Gösterişsiz, derviş ruhlu. Ancak Windows XP yüklü olan ürünün masaüstü performansı kusursuz, bir sorun yaşamadım. 720p HD filmlerimi de rahatlıkla izlememe izin veren ürün, Asus'un 1008HA'sında olduğu gibi şaşırttı beni yine.

Bu ürünle ilgili en büyük şikâyetimse klavyesinin

TEKNİK ÖZELLİKLER

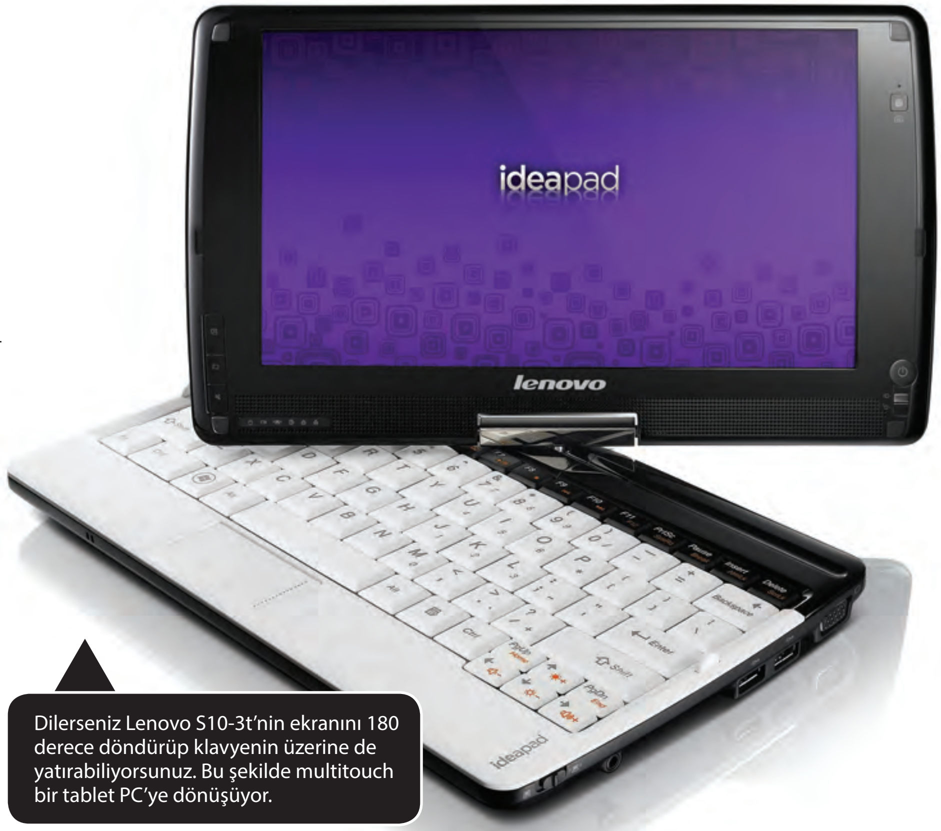
MARKA	ASUS	ASUS	ASUS	ASUS	LENOVO
MODEL	Eee PC 1008P	Eee PC 1008HA	Eee PC 1101HA	Eee PC 1201N	IdeaPad S10-3
İŞLETİM SİSTEMİ	Windows XP Home Edition	Windows 7 Starter	Windows 7 Starter	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Starter
EKRAN	10.1" LED Arka Aydınlatmalı WSVGA Ekran(1024x600)	10.1" LED Arka Aydınlatmalı WSVGA Ekran(1024x600) (Glare-Type)	11.6" LED Arka Aydınlatmalı WXGA Ekran (1366x768) (Glare-type)	12.1" LED-arka aydınlatmalı WXGA ekran (1366 x 768)	10.1" LED-arka aydınlatmalı WSVGA ekran (1024x600)
CPU	Intel Atom N450 1.66 GHz	Intel Atom N280 1.66 GHz	Intel Atom Z520 1.33 GHz	Intel Atom 330 Dual Core 1.6	Intel Atom N455 1.66GHz
ÇİPSET	Intel IDA010	Mobile Intel 945GM Express	Intel SCH US15W	Nvidia ION	Mobile Intel NM10 Express Chipset
GPU	Intel Graphics Accelerator 3150	Intel Graphics Media Accelerator 950	Intel Graphics Media Accelerator 500	Nvidia Geforce 9400M	Intel Graphics Media Accelerator 3150
BELLEK	1GB DDR2 SO-DIMM	1GB DDR2 SO-DIMM	1GB DDR2 SO-DIMM	2GB DDR2 SO-DIMM	1GB DDR3
DEPOLAMA	250GB HDD, 500GB Asus Web Storage (1 Yıl)	160GB HDD, 10GB Asus Web Storage (18 Ay)	160GB HDD, 10GB Asus Web Storage (18 Ay)	250GB HDD, 500GB Asus Web Storage (1 Yıllık)	250GB HDD
KABLOSUZ BAĞLANTI	WLAN 802.11b/g/n Bluetooth 2.1 + EDR (Opsiyonel)	WLAN 802.11b/g/n Bluetooth 2.1 + EDR	WLAN 802.11b/g/n Bluetooth 2.1 + EDR (Opsiyonel)	WLAN 802.11b/g/n Bluetooth 2.1 + EDR	WLAN 802.11b/g/n, 3G
BAĞLANTI	1 Mini VGA, 2 USB, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 Mini VGA, 2 USB, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA, 1 HDMI, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu
PİL	3 hücreli Li-ion Pil	6 hücreli Li-ion Pil	6 hücreli Li-ion Pil	6 hücreli Li-ion Pil	6 Hücreli Li-ion pil
BOYUTLAR	262mm(W) x 180mm(D) x 26.2mm(H)	262mm(W) x 178mm(D) x 18mm~ 25.7mm(H)	286mm(W) x 196mm(D) x 21.8mm~ 36.2mm(H)	296mm(W) x 208mm(D) x 27.3~ 33.3mm(H)	270mm(W) x 168mm(D) x 26mm(H)
AĞIRLIK	1.145kg	1.1Kg	1.38Kg	1.46kg	1.25kg
SES SİSTEMİ	HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Dijital Array Mikrofon	HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Dijital Array Mikrofon	HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Dijital Array Mikrofon, SRS Premium Sound	HD Audio CODEC, Dolby Destekli Stereo hoparlör, Mikrofon	HD Audio CODEC, Dolby Destekli Stereo hoparlör, Mikrofon
KAMERA	Var, 1.3MP	Var, 1.3MP	Var, 1.3MP	Var, 0.3MP, Dijital zoom özellikli	Var, 0.3MP
FİYAT	499$ + KDV	429$ + KDV	399$ + KDV	549$ + KDV	399$ + KDV

diğer netbook'ların klavyelerine oranla biraz kullanışsız oluşu. Özellikle hızlı yazarken tüm harfler birbirine geçebiliyor. Aynı zamanda ufak ergonomik sorunları da yok değil. Sağa kaydırmalı olan açma kapama ve kablosuz tuşları genelde ilk kaydırışımda algılayamadılar ne yapmak istediğimi. Bir de şarj durum ışığının şarj soketinin üstüne yerleştirilmiş olması, kullandığım süre boyunca oynar başlıklı moda girmeme neden oldu.

YANİ?

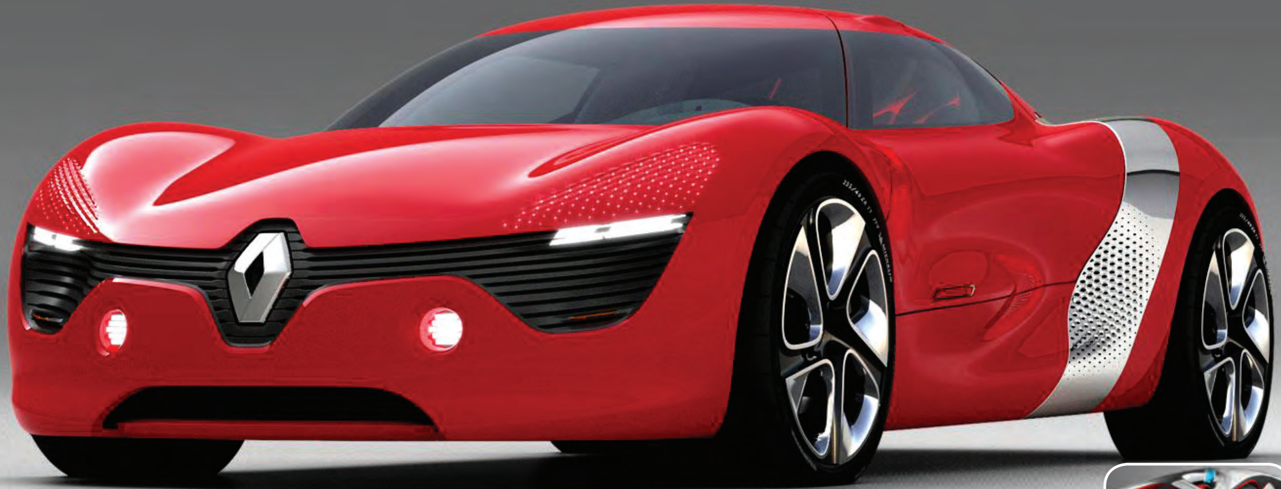
Netbook maceramızın sonuna geldik artık. Bu kadar netbook'la içli dışlı olduktan ve üstüne bu kadar konuştuktan sonra söyleyecek bir çift lafım daha var elbette. Başta söylediğim gibi, incelediğimiz her netbook'un kendine has güzellikleri var sevgili oyungezerler. Mesela derdiniz performans mı, Asus 1201N ilk tercihiniz olsun. 1080p HD film ve diğer netbook'lara göre üstün oyun performansının yanında tasarımı da sade ve şık. Fiyat-performans oranı da gayet iyi. Fiyatla performanstan ziyade temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz, ama tasarımıyla nefes kesecek bir netbook arıyorsanız, ibreler Asus EeePc 1008P ile LG X300'ü gösteriyor. X300'ün yanında gelen deri kılıf ürünün şıklığını perçinlerken, fiyatı suratların asılmasına neden oluyor biraz (epey). Belki de netbook'unuz aynı anda tablet olsun istiyorsunuz? O zaman da bu amaca uygun tek modelimiz olan Lenovo S10-3t'yi gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz. Diğer modeller arasında Asus EeePc 1101HA (testimizdeki ürünün Windows XP kullandığını unutmamak lazım ama), 1008HA ve HP Compaq Mini 110 da 720p video performanslarıyla sivriliyorlar. Fiyat olarak büyük farklar söz konusu olmadığından, ekstradan 720p film izleme kabiliyeti olan modelleri seçmek daha akıllıca olacaktır elbette. Bu saydıklarım dışında kalan diğer modeller, aynı zamanda günlük basit işlerinizi rahatlıkla halledebileceğiniz ve fazla pahalı olmayan modeller. Burada da fiyatıyla sivrilen model Acer Aspire One D260 ilk tercihleriniz arasında yer alabilir. Teknik açıdan neredeyse aynı olan S10-3 ile S10-3s'in arasındaki 50$'lık farksa, sadece S10-3s'in kardeşinden 10mm kadar daha ince olmasından kaynaklanıyor, göz önünde bulundurun.

Eve tıkılıp kalmak istemediğiniz bir mevsimdesiniz, ama kendinizi dışarı atarken dijital bağlarınızı gevşetmek de işinize gelmiyor. Eh, hazır netbook'lar birçok işi yapabilir hale gelmişken, Organize Sanayi de bu toplu netbook testini yapmışken, artık o kararı vermenizin zamanı gelmiş olabilir.



Dilerseniz Lenovo S10-3t'nin ekranını 180 derece döndürüp klavyenin üzerine de yatırabiliyorsunuz. Bu şekilde multitouch bir tablet PC'ye dönüşüyor.

LENOVO	LENOVO	LG	LG	HP Compaq	ACER
IdeaPad S10-3s	IdeaPad S10-3t	X200	X300	Mini 110	Aspire One D260
Windows 7 Starter	Windows7 Starter	Windows 7 Starter	Windows 7 Home Premium	Windows XP Home Edition	Windows 7 Ultimate
10.1" LED-arka aydınlatmalı WSVGA ekran (1024x600)	10.1" 1024x600 LED Multi-Touch Ekran (16:9)	10.1" LED-arka aydınlatmalı WXGA ekran (1366 x 768)	11.6" LED-arka aydınlatmalı WXGA ekran (1366 x 768)	10.1" LED-arka aydınlatmalı WXGA ekran (1366 x 768)	10.1" SD 1024 x 600 (WSVGA) piksel çözünürlük, parlak (200-nit) LED-backlit TFT LCD
Intel Atom N455 1.66GHz	Intel Atom N450 1.66GHz	Intel Atom N450 1.66GHz	Intel Atom Z550 2.0GHz	Intel Atom N270 1.6GHz	Intel Atom işlemci N455 1.66 GHz
Mobile Intel NM10 Express Chipset	Mobile Intel NM10 Express Chipset	Intel IDA010	Intel SCH US15W	Mobile Intel 945GSE	Mobile Intel NM10 Express Chipset
Intel Graphics Media Accelerator 3150	Intel Graphics Media Accelerator 3150	Intel Graphics Media Accelerator 3150	Intel Graphics Media Accelerator 950	Intel Graphics Media Accelerator 950	Intel Graphics Media Accelerator 3150
1GB DDR3	1GB DDR2	2GB DDR2	1GB DDR2	1GB DDR2	1 GB DDR3 SDRAM
250GB HDD	250GB HDD	250GB HDD	64GB SSD	160GB HDD	160GB HDD
WLAN 802.11b/g/n, 3G	WLAN 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1, 3G	WLAN 802.11b/g/n Bluetooth 2.1 + EDR (Opsiyonel), 3G	WLAN 802.11b/g, Bluetooth 2.1 + EDR, 3G	WLAN 802.11a/b/g, Bluetooth, 3G	WLAN 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0 + HS
1 VGA, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA (Ex-Port), RJ45 (Ex-Port), 2 USB, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu	1 VGA, 3 USB 2.0, 1 RJ45, Kulaklık/ Mikrofon girişi, Kart Okuyucu
6 Hücreli Li-ion pil	4 Hücreli Li-ion pil	6 hücreli Li-ion Pil	2 hücreli Li-ion pil (İkincisi Kutuda)	3 Hücreli Li-ion Pil	6 hücreli Li-ion pil
270mm(W) x 168mm(D) x 15mm(H)	280mm(W) x 276mm(D) x 21mm(H)	270mm(W) x 185mm(D) x 25.4~31.7mm(H)	298mm(W) x 186mm(D) x 17.6mm(H)	261,5mm(W) x 172mm(D) x 26,3(H)	258.5mm(W) x 185mm(D) x 24mm(H)
1.17 kg	1.25kg	1.34kg	970gr	1.17kg	1.25 kg
HD Audio CODEC, Dolby Destekli Stereo hoparlör, Mikrofon	HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Mikrofon	HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Dijital Mikrofon, SRS TruSurround HD, SRS Wow HD	HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Dijital Mikrofon, SRS TruSurround HD, SRS Wow HD	HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Dijital Mikrofon	"HD Audio CODEC, Stereo hoparlör, Dijital Mikrofon, MS-Sound Uyumu "
Var, 0.3MP	Var, 1.3MP	Var, 1.3MP	Var, 1.3MP	Var, 1.3MP	Var, 1.3MP
449$ + KDV	569$ + KDV	1050 TL (KDV Dahil)	2083 TL (KDV Dahil)	529$ + KDV	349$ + KDV





Renault DeZir

ELEKTRİKLİ ARZULAR

Elektrikli otomobiller yeni değil, biliyorsunuz. Daha önceleri de Tesla'nın bir iki modelinden bahsetmiştik bu sayfalarda. DeZir de, firmanın yeni baş tasarımcısı Laurens van den Acker'in martı kanatlı coupé tasarımı. 150bg gücünde ve 830kg olan, 100km'ye 5.0 saniyede çıkabilen ve 160km menzile sahip olan DeZir'in en önemli özelliğiyse, Renault'nun QuickDrop hızlı şarj teknolojisiyle sadece 20 dakikada pilinin %80'inin dolabiliyor olması. Hem de bildiğiniz prizden şarj oluyor. Tasarımı ve tüm bu özellikleriyle DeZir, Renault'nun ve gelecekte sokaklarda (ve oyunlarda?) göreceğimiz modelleri hakkında bilgi veriyor bize.



Apple çok fena geliyor
iPod ve iPhone'u arkasına alan Mac'ler ufak ufak bilgisayar piyasasını ele geçiriyor. ABD'de satılan her 7 bilgisayardan biri Mac. Daha da beteri 1000$ üstündeki masaüstü sistemlerde %70 ve dizüstü sistemlerde %64 pazar payına ulaştılar.



Nokia Kinetic Concept

DİJİTAL ÇAĞIN HACIYATMAZI

Nokia'nın İngiliz tasarımcısı Jeremy Innes-Hopkins'in tasarımı Nokia Kinetic, isminden de anlayacağınız üzere bir konsept. Yatay konumda beklediği sırada çağrı geldiğinde, video konferanslarda ya da alarm çalmaya başladığında içindeki elektromıknatıs sayesinde dikey konuma geçiyor. Üst kısmı 8mm olan Kinetic'in altta bulunan oval kısmı ise 18mm. Bu, ürünün fotoğraf çekerken daha rahat tutulmasını da sağlıyormuş aynı zamanda. Evet.



Bendable Bicycle

HIRSIZLIĞA KARŞI KESİN ÇÖZÜM

"Kesin çözüm" lafı biraz iddialı gelebilir ama tasarımın yaratıcı olduğunu herkes kabul eder sanırım. Zaten İngiliz Kevin Scott, bu tasarımla ödülü kapmış. Gerçi tasarımın amacı aslında hırsızlığa karşı koruma falan değil, ergonomi (Türkiye'de yaşayınca akla ilk hırsızlık geliyor, ne yapalım). Bunu da esnek gövdesiyle çok rahat başarıyor bu bisiklet. Hâlâ var mı bilmiyorum ama eskiden bizde de katlanabilen bir BMX vardı. Hah, onun 2010 versiyonu gibi bir şey işte bu da.



Rex Exoskeleton

ROBOT İSKELET DESTEĞİYLE TEKERLEKLİ KOLTUĞA SON

Yeni Zelanda'dan gelen güzel bir haber Rex Exoskeleton. 7 yıllık geliştirme sürecinin ardından ortaya çıkan ürün, yetişkin bir insanı rahatlıkla taşıyabiliyor. Bu da tekerlekli sandalye kullananların ayağa kalkıp etrafta dolaşması demek. Bir joystick ve dokunmatik pad ile yönetilen Exoskeleton hakkında gelen en iyi haberse, bu sene Yeni Zelanda'da, 2011'deyse dünya genelinde satışa çıkacak olması. Sadece 150.000$'lık fiyatı epey can sıkıcı.

PAZAR YERİ



BAHARA MERHABA

Sıcak hava arkadaş. Yok başka derdimiz. Donanımmış, oyunmuş, hiçbir şey düşünecek hal kalmadı sıcaktan. Arada bir düşen yağmurun da hayırdan çok zararı oldu. Nem benim kadar bilgisayarımı da şaşkına çevirdi. Akıyorum çılgınlar gibi. Kalkıp alışverişe gitmeyi bırakın, bakkala gidecek mecal bile kalmadı. Bir iki değişiklik oldu yine Pazar Yeri'nde stokların azlığından dolayı ama firmalara da hak vermek lazım. Bu havada stok mu yapılır, mal mı taşınır, bilgisayar mı toplanır? Bu sıcakta ancak Meksikalı dostlarımız örnek alınır, hafiften serin bir gölge yakalanır ve uzun uzun siesta yapılır. Hoş biz yine kapandık kaldık ofise. Verandanın serinliği bile kaçtı gitti. Sıcaklardan erimezsek, bir dahaki ay eritiyoruz bu sayfayı yeni bir kalıpta. Hadi hayırlısı.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	-	(g) 155$	-	(j) 208$	(m) 209$	(g) 255$	-	(j) 1122$	-
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(p) 110$	-	(b) 122$	(m) 149$	(o) 159$	(g) 172$	-	(b) 570$	-
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(m) 166$	(o) 169$	(p) 179$	(m) 166$	(o) 169$	(p) 179$	-	(a) 282$	-
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	(h) 132$	-	(p) 157$	-	(o) 205$	-	(m) 675$	(l) 667$	(f) 709$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 2TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 40$	(f) 43$	(p) 44$	(j) 58$	(a) 60$	(o) 62$	(m) 272$	(f) 274$	(g) 324$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-08B1ST Blu-Ray Combo		
	(p) 17$	(o) 19$	(h) 20$	(p) 17$	(o) 19$	(h) 20$	-	(g) 195$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt Absolute		
	-	(b) 58$	-	(f) 95$	(p) 99$	(b) 102$	(l) 180$	(m) 189$	(o) 199$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH6000BWS		
	(p) 60$	-	(m) 65$	-	(l) 108$	-	(l) 237$	(m) 239$	(o) 252$
Toplam Fiyat	Min 738$			Min 1006$			Min 3533$		
	Max 800$			Max 1103$			Max 3653$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

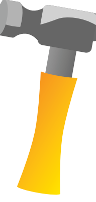
Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
-	(k) 135$	(o) 136$	-	-	(p) 84$	(o) 89$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
-	© 64$	-	(o) 147$	-	(c) 416$	(o) 439$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
-	(o) 27$	(b) 28$	(j) 19$	(f) 22$
Üst Seviye	-		Logitech G15	
-	-	-	(o) 73$	(p) 79$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	-		-		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
-	-	-	-	-	(d) 203$	(j) 221$	(g) 359$	-
Üst Seviye	-		-		-		-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-



TAMİR ATÖLYESİ



Sıcak var. Yok, yağmur dövüyor. Yine sıcak. Yine yağmur. Sıcak yağmur. Sıcakta yağmur. İyice Allah'ı şaştı mevsimin, sonumuz hayrolsun. Havalar bir öyle bir böyle olunca arabamın lastiklerinin havası zırt pırt bozulduğu gibi benim de ayarım kaçmaya başladı. Nem oranındaki artış tüm Organize Sanayi sayfalarının hava durumu programına dönmesini de sağladı. Bu ayın güzel yanı soruların yağmur olup yağmasıydı sanırım. Mektuplar arasında boğulurken hemen herkesin aynı soruyu soruyor olmasıysa hafiften can sıktı. Olmadı valla.

OKUR MEKTUBU

S Merhaba Kaan Abi
Umarım iyisindir. Adaşım Mert Abi'ye de selamlar. Sorularıma geçiyorum.
1-Fare oyuncu için önemli midir? Yani etkisi var mıdır?
2- Fare tavsiye eder misin? Sanırım haziran sayısındaki CM Storm Sentinel Advance isimli fareyi beğendim. Sen ne dersin?
Cevabınız için teşekkürler. İyi çalışmalar.
Mert Sertel

C Selamlar Mert. Ne kadar kısa ve öz olmuş sorun. Fare önemlidir tabii. Yani sana kalmış biraz da ama ben mesela bazı şeyleri ararım. Dokunuşu tatlı olsun, performansı yüksek olsun, her yüzeyde çalışsın, elimi terletmesin, ergonomik olsun, sade olsun falan isterim. Sen ne istersin? Fare tavsiye ederim ama sen zaten kendine gayet güzel bir fare tavsiye etmişsin. CM Storm gayet başarılı bir ürün. Benim kişisel favorimse Razer Lachesis yıllardır. Sade severim demiştim. Mert'in de sana selamı var ama biraz baş ağrısı çekiyor bu aralar. Bu ay çok yoruldu yazık. Aynı dandik karate filmlerinde olduğu gibi manyak bir eğitime tabi tutuluyor burada. İşi zor valla. Sen de kal sağlıcakla.

S Merhaba Kaan Abi
Yaklaşık 3 yıldır kullandığım HP Pavilion DV5 dizüstü bilgisayarım var. Fazla ısındığından olsa gerek, bir süredir durup dururken kapanmaya başladı. Hatta son zamanlarda (yaz geldi tabi) 1-1,5 saatten fazla Dragon Age oynattırmıyor bana *(her işte bir hayır var gördüğün gibi-KA)*. 3 fanlı ucuz yollu dizüstü soğutucularından kullanıyorum ama o da pek bir işe yaramıyor. Yapabileceğim bir şey var mı, yoksa dizüstü bilgisayarımı ıskartaya çıkartmanın vakti gelmiş mi dersin?

Bir de hazır mektup yollamışken, aklımdaki diğer soruyu da sorayım. Zaten 2-3 ay içerisinde yeni bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Rahatça oyun oynayabileceğim, 2bin TL'yi geçmeyecek bir dizüstü var mı önerebileceğin?

Sanayi Devrimi



Coffee Biscuit Cup

Kahvenizi ve bisküvilerinizi aldınız ama bisküviler için tabak almayı akıl edemediniz. Yerinizden de kalkmak istemiyorsunuz, gerildiniz boşuna. Halbuki sizde de bu kupadan olsa hiçbir şey olmayacaktı, atacaktınız altına bisküvilerinizi, bakacaktınız keyfinize.

Dancing Flower for iPod

"Bir çiçeği neden dans ettirelim?" sorusundan ziyade "Bir çiçeği nasıl dans ettirelim?" sorusunu soranların icadı bu. Aynı zamanda da hoparlör. iPod'unuzu bağlıyorsunuz, hem çalıyor hem oynuyor. Siz de izliyorsunuz.





Digital Photo iWallet

Hâlâ cüzdanında sevdiği kişinin fotoğrafını taşıyan son romantizm temsilcilerini de piyasadan kaldırmak için gelmiş iWallet. İçerisinde ufak bir LCD ekran bulunan cüzdana, dilediğiniz kişinin resmini atıp dışarıda, orada burada özlem giderebiliyorsunuz. Tabii bu arada telefonunuz, fotoğraf makineniz ya da ne bileyim LCD ekranlı müzik çalarınız falan nal topluyor cebinizde.

Shower Sponge Microphone

Hazır ağustos ayındayız, böyle bir şey gerekliydi. Sıcaktan bunalıp kendinizi banyoya attığınızda artık bu sünger mikrofonla şarkınızı da söyleyebileceksiniz. Böylece hayatınızın en büyük eksikliklerinden biri daha ortadan kalkacak!



Key Buoy

Vapurda gidiyorsunuz, rüzgâr yüzünüze yüzünüze esiyor. Elinizde anahtarınız (niyeyse?), rüzgârın tadını çıkarıyorsunuz. Derken hooop, anahtar suya düştü. Anahtarınızda Key Buoy olsaydı, barındırdığı 36cm'lik turuncu silindiri suya değer değmez şişer ve su yüzüne çıkardı. 120gr taşıyabildiği için başka eşyalarınızda da kullanabilirdiniz hem. Yazık oldu.



Bilgisayarda biraz hız düşünü olduğumu da belirteyim:)
Çok teşekkür ederim, tüm Oyungezer ailesine selamlar *(Selamlar Melike-Tüm Oyungezer)*
Melike Softa

C Selamlar Melike
Yaklaşık 3 yıldır kullandığına göre dizüstü bilgisayarının içi artık halı kaplamadır. Hele evde evcil hayvan varsa tüy döken türden, iyice rezillik çıkıyor. Eğer derdinin ısınmadan kaynaklandığından eminsen cesaretini toplayıp kendin girişebilirsen ya da bir bilene kasayı açtırıp fan ve çevresini temizletirsen sorunun biraz olsun hafifleyecektir. Yeni bir dizüstü bilgisayar almak, hem de oyun odaklı bir dizüstü bilgisayar almak akla daha yatkın ve kolay bir çözüm. 2bin TL gayet iyi bir bütçe ayrıca. Birçok marka ve model bu fiyat ve altına emrine amade. Örneğin Tuğbek Lenovo Y560 kullanıyor ve gayet memnun. Ben Asus'un G60JX'ini kullanıyorum, ben de çok memnunum. Fiyatları da senin bütçene uygun. Bir bak bence acilen. Biz teşekkür ederiz. Kendine iyi davran.

S Merhaba Kaan Abi *(Ya neden herkes merhaba Kaan Abi diye girdi bu ay muhabbete?-KA)*
Direkt konuya girmeyi çok istiyorum ama önce bir halini hatırını sorayım. Nasılsın? İyiysen sorularıma geçeceğim, gerçi kötü dersen de geçeceğim ama olsun *(oldu bile valla-KA)*. Benim bilgisayarım tarih öncesinden kalma. Intel Pentium4 2.66GHz, 512+256 768MB bellek *(ben anlamadım bu matematiği ama neyse-KA)*, ekran kartını sorma bile, yok say. Nasıl bir şeyler alıp şu anki oyunları oynayabilecek bir sistem yaratabilirim? Pazar Yeri'ndeki ekonomik gibi bir şeyler olursa sevinirim. Çok para harcamak istemiyorum çünkü. Bir de eğer dizüstü bilgisayar alacak olsam yine ekonomik ama günümüz oyunlarını çalıştırabilecek bir dizüstü bilgisayar önerebilir misin? Teşekkürler şimdiden, iyi çalışmalar.
Barkın İrgen

C Selam Barkın
İdare ediyoruz işte, ne olsun. Sen sor tabii sorularını, çekinme. Ama soracağın soruyu da iyi seç. Bak mesela 42 tane mektup var posta kutumda benzer içerikli. Hemen hepsinde de senin yaptığın gibi, "Pazar Yeri'ndeki ekonomik, ideal gibi bir şey olsun" denmiş. Yahu oradaki sistemleri neden beğenmiyorsunuz? Bence oradaki ekonomik sistem tam sana göre diyesim geliyor bak. Ki bu durumda gerçekten öyle sanırım. Yani neden olmasın? Hem ekonomik hem şeeeyyy… Sistem bileşenlerinin tamamını yazsaydın keşke. Tamamen yeni bir sistem almak yerine ufak ufak güncelleme yoluna gidebilirdik. Ama yazmamışşın, ekran kartına yok falan demişsin. Elim kolum bağlı kalıyor bu durumda. Ekonomik sistemle mevcut oyunların tamamını rahat rahat oynayabilirsin. Merak etme.
Dizüstü konusuysa yaş biraz. Rahat rahat oyun oynamak istiyorsan ekonomik kelimesinden biraz uzaklaşmak gerekiyor. Yani hiç olmazsa 1000$ barajını aşman gerekiyor bütçeyi hesaplarken. Bu sınırdaki dizüstü bilgisayarlar da seni oyun konusunda pek tatmin etmeyecektir. Bu kadar laf anlatıp bir cevap vermedim ya, yuh olsun bana!

Sanayi Devrimi'ne hava durumundan dolayı biraz daha fazla yer ayırmak zorunda kaldık bu ay. Eridik, pis olduk. Yağ lekeleri terle karıştı, böyle tuhaf bir karışım çıktı ortaya. Sonra yağmurlarda yıkandık kendimize geldik. Sonra doğal saunada bir daha eridik. Yağmur öyle bir dövdü ki bizi ardından, ne olduğumuzu şaşırdık. Çok bir şaşkın okudum bu ay mektuplarınızı. Ama siz siz olun, adresimizi şaşırmayın **donanim@oyungezer.com.tr**'yi dertsiz tasasız bırakmayın. Mert sever garip edebiyatını. Bakarsınız sıcakların da etkisiyle çabuk pişer, ona devrederim bu sayfayı da. Ama etmem yahu. Sizin derdiniz tasanıza çözüm bulup unutabiliyorum ancak kendiminkileri. Terzi kendi söküğünü dikemez misali.
- KAAN ALKIN



iPod Tie
Artık iPod'unuzu nerenizde taşıyacağınıza kafa yormanıza gerek kalmadı çünkü iPod Tie var. Koyun arka yüzüne, güvenle taşıyın iPod'unuzu. Ne kadar güvenle olduğu tartışılabilir gerçi.



Kiss Me
Zor anlarınızda üfleyerek yardımınıza koşacak olan minik dostunuz! Bu dosta üflüyorsunuz, o da sizin ağız kokunuzu ölçerek ne kadar "öpülebilir" durumda olduğunuzu söylüyor. Çok yaratıcı değil mi? Bence değil.

Study Ball
Çalışırken her daim bir şeyler dürtüyor da kalkıyor musunuz yerinizden? O zaman bu bilye tam size göre. Kelepçeleyin ayağınıza, sizin belirlediğiniz bir sürede açılsın. Siz de yerinizden kalkamayın, çalışın. Bizim ofise lazım bunlardan.





USB Bottle Opener
Hem USB belleğinizi, hem de şişe açacağınızı aynı anda taşımaktan acizseniz bu USB bellek emrinize amade. Şişe açacaklarında elektronik devrim (lafın gelişi).

Laser Scissors
Bir şeyler kesmek başınızın belasıysa bu lazerli makasla işinizi yine de göremezsiniz büyük ihtimalle. O sadece düz kesmeniz için yardım ediyor çünkü, elinizin yamukluğuna bir katkısı yok. Ama bir yerden başlamak lazım eli düzeltmeye de.



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



Hacklenmemek için mutlaka bir firewall ve bir güvenlik yazılımı edinin. Üstüne psikopatça şüphe duymaya devam edin.



Müzik Seti

05 TEMMUZ

Her eve lazım

Evde tozlanan kasetçalarlı emektar müzik setimi çöpe attıktan ve kasetlerimi de kutulayıp kaldırdıktan sonra yerine başka bir şey alamadım. "Kaset" deyince bana "bu çağda ne kaseti?" diyenlere evde 250 kasetlik bir koleksiyonum olduğunu ve yıllardır bunları MP3 yapacağım diye direttiğimden bir türlü atamadığımı da belirtmek isterim.

Panasonic'in SC-HC30 adlı seti eve girdiğinden beri eşim Bilge "bunu alalım ne olur!" diyip duruyor. Açıkçası ona hak vermiyor değilim. 40W çıkış gücüne sahip olan bu setin en büyük özelliği çok ince olması ve bu sayede duvara asılabilmesi. Yani evdeki LCD televizyonunuz gibi bunu da duvara asabilirsiniz. Askı aparatı da ürünle beraber geliyor. O kadar şık duruyor ki anlatamam. Üzerinde bir USB girişi yok ama CD ve CD R/RW tanıyor. Üstelik MP3 olarak kaydettiğiniz parçaları CD üzerinden de okuyabiliyor (bu dönemde hâlâ MP3'lerini CD'ye kaydeden kaldı mı bilmiyorum). Birçoğumuz artık müziğini MP3 çalardan dinliyor. Set bunun için bir adet iPod Universal istasyonuna da sahip. Yani elinizde iPhone veya iPod varsa bunu direkt olarak set içerisine yerleştirip uzaktan kumandasıyla kullanabiliyor ve aynı zamanda MP3 çalarınızı şarj edebiliyorsunuz. CD çalmak istediğinizde ortadaki panel sola, iPod içinse sağa kayıyor. Tabii ki FM radyosu da var. Bunun yanısıra eğer harici bir ses kaynağı takmak isterseniz, cihazın 3,5 mm'lik bir AUX girişi de bulunuyor. Ama üzerindeki hoparlörler dışında fazladan hoparlör ekleyemiyorsunuz. En fazla kulaklık takabilirsiniz. Girişler, çıkışlar tamam da en önemlisi cihazın ses kalitesi çok temiz. En yüksek ses seviyesinde bile çatlama olmuyor. Tam almaya hazırlanıyordum ki fiyatı zınk diye durmama sebep oldu. 549 TL yurt dışındaki fiyatlarla karşılaştırıldığında yüksek kalıyor.

Panasonic # müzik # mp3 # hoparlör

POSTED @ 13:00 / 18 yorum

Araştırma

12 TEMMUZ

Biz Türkler ve Facebook

Birkaç aydır elime durmadan birtakım araştırmalar geçiyor. İşte katıldığım bir eğitim sırasında Facebook'la ilgili derlediklerim: Facebook'un tüm dünyada 500 milyon civarında kullanıcısı var! Yani Facebook birkaç ülke nüfusunu birden bünyesinde barındırıyor. Türkiye'de 20 milyonun üstünde aktif kullanıcı bulunuyor ve bunların üçte biri Facebook'u düzenli olarak kullanıyor. Hergün kullananlarsa toplam kullanıcıların yarısı. Türkiye'deki Facebook kullanıcısı Türkiye'deki aktif internet kullanıcılarının yaklaşık %85'i. Yani "Facebook hesabım yok, gerek yok, sevmiyorum öyle şeyleri" diyen internet kullanıcıları çoktaan azınlıkta kaldılar bile. Kullanıcıların %65'i erkek, %35'i kadın. Kullanıcıların %36'sı 13-17, %30'u ise 18-24 yaş aralığında. Geriye %44 gibi 24 ve üstü kullanıcı oranı kalıyor ki bence burada da 25-38 yaş aralığı ağırlığı taşıyordur. Ülkem seninle gurur duyuyorum. İş sohbet muhabbet, kız tavlama olunca sosyal medyaya nasıl da kolay alışıyoruz. Tevekkeli artık firmalar buradan sayfa açıp bedavaya duyuru yapmaya ve Facebook sayfası olmadan hiçbir reklam ya da kampanya yapmamaya başladı. Baksanıza, herkes 13'ten 70'e kadar burada…

Facebook # araştırma # Türkiye

POSTED @ 21:24 / 8 yorum



18 TEMMUZ

Oyun Klavyesi

İşte merak ettiğiniz sorunun cevabını açıklıyorum!

Ofiste hem devasa online, hem de FPS oynayan iki kişi var. Birisi Kaan, ötekisi de benim. Her ikimiz de donanım delisi olduğumuzdan özellikle kullandığımız oyun ekipmanlarına çok özeniriz. İşte ikimizin de kullandığı oyun klavyesinin hangisi olduğunu sizlere açıklıyorum: A4 Tech X7G800MU! Kaan'ı bilmem ama benim klavyeme bir şey olacak diye ödüm kopuyor! Hatta geçenlerde yaptığımız toplantıda dayanamayıp ürünü ülkemize getiren Multimedya'ya stoklarının yeterli olup olmadığını sordum. Klavyenin üzerindeki 3,5'luk ses ve kulaklık girişi veya tuşların tepki süresini artıran özelliği falan hiç umurumda değil. Bunun üzerinde fazladan 9 tuş var ve bu tuşlar o kadar iyi yerleştirilmiş ki WASD tuşlarına basarken boşta kalan küçük ve başparmaklarınız bile ulaşabiliyor. Özellikle DVO oynarken size acayip büyük bir avantaj sağlıyor. Ben açıkçası bu klavye olmadan WoW oynadığımı düşünemiyorum. Üstelik WASD tuşlarının yerine kutusunda alternatif olarak özel, plastik, kaymaz ve çukur tasarımlı tuşlar geliyor ve bu sayede daha rahat oyun oynayabiliyorsunuz. Üstüne bir şey dökülürse sok suya yıka, alet bana mısın demiyor. Sağ tarafında bulunan USB girişiyse o kadar çok işime yarıyor ki anlatamam. Şimdilik etrafta gördüğüm için içim rahat ama raflarda görememeye başlarsam bu klavyeden 2 tane daha alıp depoya atacağım. Fiyatı nasılsa 23.50$ ve piyasaya çıktığından beri ciddi bir rakibiyle henüz karşılaşmadım.



Oyun # tuş # makro

POSTED @ 15:17 / 15 yorum

Bu aralar her şey **3D olmaya başladı**. Sakın ola bu tip ürünleri **test etmeden satın almayın**. Belki rahatsız olabilirsiniz.

Bu ay bizim ekip Gamescom'a gidiyor (tam 5 kişi!). Ordumuzun Alamanya harekatını **www.oyungezer.com.tr**'den takip etmeyi unutmayın.

Cep Telefonu

24 TEMMUZ

Kız telefonu deyip başınızı çevirmeyin

Sizin için seçtiğim ürünleri her seferinde bilinçli olarak araştırıp ondan sonra teste istiyorum. Fakat bu kez şansımı denedim ve LG'den bir telefon istedim ama tercihi onlara bıraktım. LG GD580'in kutusunu açtığımda önce bütün ofis benimle "LG Burak'a kız telefonu göndermiş nıhahaha!" diye dalga geçti. Açıkçası ben de erkek egemen bir dergi yazarı olarak ne diyeceğimi bilemedim. Sonra Tuğbek'in telefonunun şarjı bitti ve telefon bir günlüğüne onda kaldı. Ertesi gün Tuğbek bu telefonun siyah rengi olup olmadığını soruyordu. Çünkü -bizim ofise gelenler bilir- bizim burada cep telefonları, hangi servis olursa olsun, asla çekmez. Telefonla konuşmak için ya cama Garfield gibi yapışmak zorunda kalırsın ya da bahçeye çıkarsın. Fakat bu telefon ofisin her yerinden çekti! İncelemeye aldığımdaysa telefonun büyük tuş takımına, ayarlanabilir menüsüne ve kullanım kolaylığına bayıldım. Evet, telefon altındaki ışıklarıyla, şeker pembesi menüleriyle ve animasyonlu 7 x 15 matriksli arka kapak led'leriyle tam bir genç kız telefonu. Zaten tam adı LG GD580 Lollipop ve son derece "şeker" tasarımıyla bu adı hak ediyor. Fakat bir yandan da hem aslanlar gibi çekiyor, hem de çok rahat kullanılıyor. Telefonun FM radyosu, 8 GB'a kadar yükseltilebilen belleği ve 3 MP kamerası da var. Fiyatıysa 479 TL; biraz daha düşük olabilirmiş. Ama o zaman da havalı olmazdı öyle değil mi?

Telefon # LG # genç # şık

POSTED @ 18:54 / 5 yorum

WoW Authenticator

25 TEMMUZ

Aklım başıma geldi

Ve bu ay hacklendim. Böylelikle 5 yıllık World of Warcraft hesabım gitti! Üstelik adamı da hacklerken yakaladım. Görünce sanki birisi evime girmiş gibi hissettim. Sanal ya da fiziksel, hırsızlık her zaman hırsızlık işte. Hesabımı geri alma girişimimse hacker hesabımı elindeki authenticator'a bağladığı için gerçekleşemedi! Allah'tan Blizzard son derece hızlı bir şekilde tüm eşyalarımı ve paramı geri verdi, olan madenlere ve otlara oldu, onları geri alamadım ama varsın derdim bu olsun. Bilgisayarını iyi koruyan bir kullanıcı olarak (bu cümlede ofiscene gülüyoruz sana, naaıhahaha! – Sinan) sadece WoW hesabımı kaybetmekle paçayı kurtardığım için kendimi çok şanslı sayıyorum. Fakat bu iş aklımı başıma getirdi. Hemen bir authenticator edindim. Üstelik gidip satın almak yerine iPhone'uma indirdim. Çünkü bu tip aletlerin bozulduğunu biliyorum. Fakat sanırım bizim bulunduğumuz bölge için bu yazılım henüz çalışmıyor. Yetkililere duyurulur. Artık sanal eşya satılırken lütfen bizi de Avrupa'ya alın.

#wow #hacklenmek #çinli

POSTED @ 08:35 / 24 yorum

Genius, 905BT diye bir dizüstü bilgisayar faresi satışa sundu. Karizmatik görünüyor.



TTNET, **6 milyon** abonesiyle tüm dünyadaki en büyük **ISS'ler arasında 10.** sıraya yerleşti.



Sony 60 gramlık **P serisi çok şık notebooklar** piyasaya sürdü. Önümüzdeki ay bir tanesini sizin için incelemeyi planlıyorum.

Jabra'nın araştırması: Sürücüler direksiyon başında kıyafet bile değiştiriyormuş!

Philips rengârenk kulaklıklar üretmiş. Biz de tam böyle şeyler arıyorduk.



Akortek TX Cool Sound isimli hoparlörlü bir **notebook soğutucusu** çıkartmış.



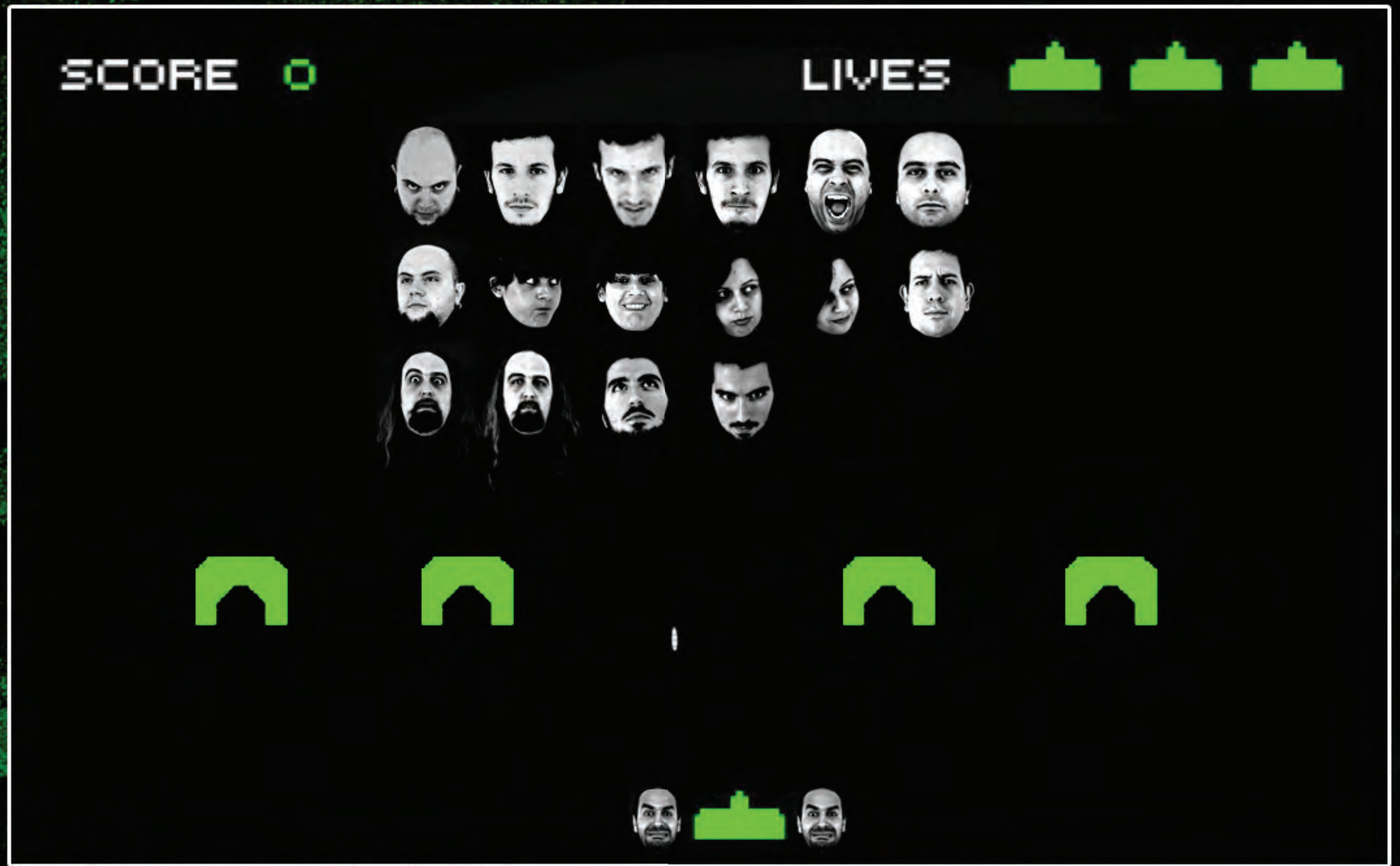
Toshiba'nın **Satellite A665 modeli** NVIDIA 3D Vision özelliğini destekliyor ve endüstrinin **Blu-ray 3D** disk oynatmaya hazır ilk notebook'u olarak piyasaya çıkıyor.

OYUNCU KAFASI

"Bütün dünya bir sahne ve bütün erkekler ve kadınlar sadece birer oyuncu"

William Shakespeare bütün dünyanın bir sahne, bütün insanlarınsa sadece bu sahnedeki birer oyuncu olduğunu söylemiş. Aradan yüzyıllar da geçmiş olsa, dünyanın altı üstüne gelmiş, her şey değişmiş de olsa insan denen canlı çok değişmiyor. Shakespeare'in sözleri hâlâ geçerli, hem de onun kastettiğinden daha fazlasını da kapsayacak şekilde... Aramızdan ince ruhlu biri çıkıp bugün aynı lafı "bütün dünya bir platform oyunu ve hepimiz sadece birer Mario'yuz" şeklinde söylese (evet, en ince ruhlumuz bile Shakespeare'e bu kadar yaklaşabiliyor anca) itiraz eden çıkmayacaktır (itiraz eden Luigi olsun).

Birazdan okuyacağınız kısa hikâyeler, işte böyle bir noktadan yola çıkarak yazıldı. Eminiz ki sizin de zaman zaman yaşadığınız şeyler bunlar. Hani tıklım tıklım bir otobüste insanları birer Tetris parçası gibi görüp kafanızda onları düzgünce yerleştirmeye çalışmanız, karşınızda biri sıkıcı sıkıcı konuşurken "space"e basıp diyaloğu atlamak için yanıp tutuşmanız, düşüp bir yerinizi incittiğinizde "mediiiic" diye bağırasınız gelmesi, odanızda eşyaların yerini değiştirirken Sims'in görünmez kareleme sistemine takılmanız, araba kullanırken polis görünce kafanızdan bir sesin "bonus" demesi ve dahası... Hepimiz oyuncuyuz ve kendimizi o dünyaların içinde hissetmek için ille de monitörümüze bakmamız gerekmiyor. Oyunlar, NPC olarak gördüğümüz diğer insanlar farkında olmasa bile sokakta da oynanmaya devam ediyor. Oyuncu kafası başka türlü çalışıyor.




1875

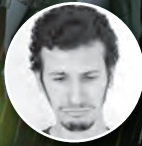




SEVİYE ATLAYAN İNSANLAR GÖRÜYORUM!

Evin hanımından yeni bir görev alıyorum. Bakkala gidip bir damacana su almam gerek. Önce bunun için gerekli teçhizatı edinmeliyim. Bakkala vermek için para alıyorum, şehirdeki muhafızlar yolda sorarlarsa diye kimliğimi de yanıma alıyorum. Kapıdan çıkmadan önce hafifçe başımı uzatıp dışarı bakıyorum. Ne de olsa hava kararıyor. Gerçi saat henüz 12'yi geçmedi ve yandaki evlerin çatıları bizimkine atlanacak kadar yakın değil ama olsun gene de tedbiri elden bırakmayalım. Evin kapısından dışarıya süzülüyorum. Yolda pazara giden veya yakınlardaki dükkânlardan alışveriş yapan sıradan insanlar var. Benim gideceğim dükkân biraz ötede. Köşede zaman zaman muhafızlarla başı derde giren bir grup serseri oturuyor. Göz göze gelirsek bela çıkabilir ve ben inventory'mdeki sıradan eşyaları silah gibi kullanmak zorunda kalabilirim. Yanlarından sessizce fakat diken üstünde geçiyorum, bir şey olmuyor. Bakkala geliyorum. Raflarda çeşit çeşit ürünler duruyor. Fakat benim heybem yanımda değil ve fazla yük kapasitem belli. 5 litrelik bir damacana alıyorum. Parasını verip dükkândan çıkıyorum. Tekrar aynı grubun önünden geçmem gerek. Geçen sefer şans zarım yüksek gelmişti ama bu kez risk alamam. Karşı kaldırıma geçiyorum. Yolda hiçbir şey olmuyor. Eve geliyorum. Ben sekiz senedir dünyayı böyle görüyorum. -**Burak**





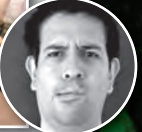
İSTANBUL SOKAKLARINDA BİR STEALTH ACTION HİKÂYESİ

İstanbul'un Göztepe semti özellikle bahar/yaz aylarında deli gibi tinerci, gaspçı, tekinsiz insan akınına uğruyor. Eviniz çok başarılı kolluk kuvvetlerinin merkezinin karşısında bile olsa değişen bir şey yok. Bu başarılı kolluk kuvvetleri karşıdan olaylara bakmakla yetiniyor, evinizin bahçesinde bile bıçak çekiliyor. E böylesine güvenli bir ortamda yaşayınca iş başa düşüyor zaman zaman, arkayı kollamak için çeşitli ışık oyunlarına başvuruyor insan.

Oyun teknolojisinin gelişmesiyle beraber çeşitli ışık oyunları sayesinde dinamikler değişir oldu, özellikle de Splinter Cell serisi gibi oyunlarda (hayır, hâlâ sevmiyorum SC'yi). Bu yeni dinamikleri ben de gerçek hayatta kullanmaya başladım, mesela sokakta yürürken gölgeleri kullanmak. Sokak lambalarının bol olduğu kaldırımların tarafında yürüyüp, kendi gölgemle diğer gölgeleri orantılayarak, arkamda biri var mı yok mu şeklinde hesaplar yapıyorum. Eğer varsa, ne kadar uzaklıkta, hangi hızda yürüyor gibi şeyleri de gölge boylarından ve ışığın açısından çözmek mümkün. Ama bu tek başına yeterli değil.

Diyelim ışık yok? Bu kez de yıllardır düşmanın her bir çıtırtısını hoparlörden dinlemenin avantajları ortaya çıkıyor. Etrafınızdaki her türlü ufacık sesi diğerlerinden ayırt ederek neredeyse arkanızdaki her şeyin fotoğrafını kafanızda canlandırabiliyorsunuz. Ya da iyice delirdik biz. -**Berkant**





ALIN BU ARKADAŞI ASKERE!

Mantığım aksini söylese de, uzunca bir süre tankla piyade öldürmenin pek zor bir iş olduğunu düşündüm durdum. Bunun tek sebebi ise Command & Conquer'dir. Bir piyade kabak gibi ortadayken tankla ateş açsa tozu kalmayacakken, C&C'deki tankların top mermileri piyadelere pek bir şey yapmıyordu ve bu, bir gerçekmiş gibi kazınmıştı kafama. Allah'tan askerliğimi tankçı olarak falan yapmadım, yoksa top mermisiyle yaptığım ilk eşek şakasından sonra bir daha beni göremezdiniz :)

Madem militarist anılardan başladık, öyle gidelim: FPS manyaklığım yüzünden silah marka ve modelleri ve eskiden olan simülasyon merakım nedeniyle savaş aygıtlarıyla ilgili bilgilerim bana gayet normal gelse de, otobüste, minibüste etrafımda oturanlar için oldukça korkutucu olabiliyor. Zaman zaman kaptırıp yanımdaki arkadaşımla yaptığım konuşmaların çevredekilerin gözlerinin büyümesine neden olduğunu bilirim: "Abi orada neden keleşle daldın ki! Önce flashbang atacaksın odaya, ondan sonra odaya girip çömelicen, tak tak birini, hemen akabinde ikincisini kafasından MP5'le vuracaksın!" Böyle hararetle tartışırken etraftakilerin yampiri bakışlarını fark edip "aha az sonra gerçek macera başlıyor!" diye düşününce hızla "ehe mehe, işte senin yüzünden böyle kaybettik oyunu!" diye biraz yüksekçe sesle hasar kontrolü yapmak zorunda kaldığım olmuştur. Evet. -**Sinan**

RYO OYNAYAN TATAR RAMAZAN!

Beşinci sınıftayım. Arkadaşımdan zorlaya zorlaya ödünç aldığım Final Fantasy VII'ye vermişim kendimi, Cloud olmuş, Sephiroth olmuş hayatım. Oradan başlamışım, aynı arkadaşın PS1'inde oynayabildiğim bütün J-RYO'lara kapılmış gitmişim, artık evde başka hiçbir şey oynamıyor haldeyim resmen. Okulda garip bir gün geçiriyorum o sıralarda, bir ara normal normal yürürken okulun kabadayısı kesiyor önümü. Kendisini Final Fantasy'den Chrono Trigger'a, oradan Dragon Quest'lere kaptırmış Yiğitcan'ın gözünün önünde birden "Kavga mı etsem, kaçsam mı, yoksa bir şey mi fırlatsam suratına?" diye bir menü açılıyor. Bir saniye geçiyor idrak için. Bir saniye sonra bütün J-RYO'ları bırakma kararı alıyorum; ulan kabadayı önünü kestiğinde "Fight, Item, Run" diye düşünülür mü be! - **Yiğitcan**











BİRİNCİL BAKIŞ GEOMETRİSİ

İlk FPS'ler çok feci midemi bulandırırdı. Yıllar geçti, ben onlara alıştım, onlar da bana ayak uydurdu. Ortalıkta dolanıp karşıma çıkanı vurmak eğlenceliydi. Ama ne zaman ki FPS'ler çok oyunculu oynanan bir tür haline geldi, Quake 2, R6 falan derken kendimi sabah akşam Counter-Strike oynarken buldum, iş ortalıkta dolaşmaktan fazlası oldu. Daha keskin nişan almak, stratejik düşünmek yetmiyordu. Etkinliğimi en üst seviyeye çıkarmak için, daima en geniş görüş açısına sahip olmak ve tüm mesafeleri en kısa çizgide geçmek gerekiyordu. Kapılardan geniş bir yay çizerek gireceksin, koridorları çapraz geçeceksin, on adımda bir dönüp arkana bakacaksın. Haritaların zemininde sadece benim gördüğüm geometrik şekiller vardı, ben onların üzerinde ilerlerdim hiç sekmeden.
Sonra devran döndü, online FPS oynamaz oldum, DVD'larda geçti vakitler, konsola sardırdım. Ama o günler geceler boyu süren CS seanslarından kalan bu geometrik şekiller oldu. Evde, ofiste, sokaklarda hâlâ en kısa çizgide hareket edip, en geniş görüş açısında kalıyorum. Neyse ki on adımda bir arkama bakma takıntısından kurtuldum da millet paranoyak olduğumu düşünmüyor (düşünmüyorsunuz değil mi??). -**Tuğbek**





SIRA KİMDE?

Bir oyunu yeterince uzun süre oynarsanız beyniniz büzüşür, bildiğiniz anlamdaki gerçeklik yerini bir başkasına bırakır ve hayatı da o oyunun kurallarına göre oynamaya başlarsınız. Yaklaşık 130 saatlik Persona 3 maratonunun ardından insan ilişkilerine bakışınız değişebilir. Ya da en büyük kaygınız bir devasa online oyundaki eşyaları ucuza alıp pahalıya satabilmek olduğunda gerçek hayata döndüğünüzde kazandığınız ticari bakış açısına lanet edebilirsiniz mesela. Oyunun mutlaka bir video oyunu olması da gerekmiyor hani; yıllar önce tatil için halamların yazlığında kaldığımız günler geldi aklıma. Yapacak başka bir şey olmayınca işlerin en tuhafına dahi sarılır ya insan, ben de bir dama tahtasına sarılmıştım tatil boyunca. Yakaladığım herkesi oyuna davet ediyor, herkes kaçınca da kendi kendime oynuyor, aynı anda hem kazanıp hem kaybediyordum. Günün birinde yine uzun bir oyun seansının ardından su içmek için yerimden kalkmış ve mutfağa doğru yola koyulmuştum. Lakin henüz yolun ortasına geldiğimde önce ayaklarım, hemen ardından da beynim durdu. Neler olduğunu ancak birkaç saniye sonra tekrar çalışmaya başladıklarında anladım: Ben hamlemi gerçekleştirmiştim, şimdi sıra O'ndaydı. - **Eren**





WEEEEDGE FORMATIOOOON!

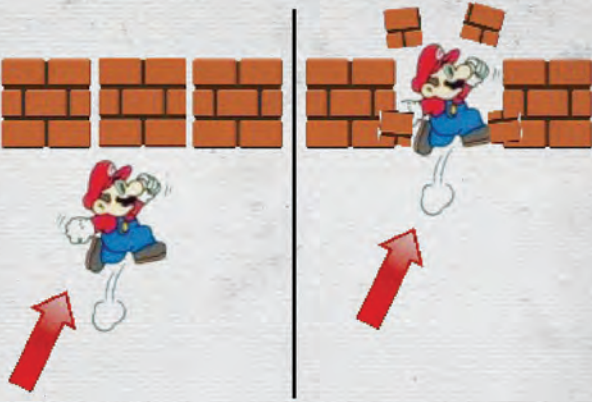
Oyuncu kafası bambaşka bir şey. Bütün gün başından kalkmadığım oyunu rüyamda da oynamaya devam ettiğim vakitler geçip gideli yıllar oluyor ama gündelik hayat hâlâ oyunlardan parçalar eşliğinde yaşanıyor. Deli gibi Driver oynadığım günlerde okula gitmek için bindiğim minibüste polis arabası gördüm mü telaş yaptığımı dün gibi hatırlıyorum. GTAIV'e sardığım günlerde ekip otolarını görünce bir anda arabamın gaz pedalına asılmamsa çok eski bir hikâye sayılmaz.
En favori oyuncu kafası hikâyemse çok daha taze. Faruk, ben ve Berkin Bozdağan (donanım severler tanır) bir firmanın yemeğinden çıktık. Haliç'e karşı yemeği yedikten sonra sallana sallana tramvay istasyonuna yürüdük. Tramvay istasyonuna girişte ilk hengameyi ferdi girişimlerimizle aştıktan sonra nihayet perona çıkabildik. Tramvayı beklerken donanım dünyasından, oyunlardan bol bol muhabbet ettik. Tramvay geldi, peronda durdu. Kapı açıldı ve insan seli çift yönlü akmaya başladı. Ne inenlerin ne de binenlerin birbirine müsade etmeye niyeti vardı. Bir süre kalabalığın içinde itilip kakıldıktan sonra, dayanamadım bağırdım. Warcry'ın etkisiyle bir an yakın çevremizdeki insanlar duraksadı. Korkuyla dönüp bize bakarken verdiğim komutu algılamadıklarını anlamıştım. Ama can dostlarım komutu hemen yerine getirmişti. "Wedge formation" diye bağırdıktan sonra zaten iri olan takım derhal bir üçgen şeklini aldı ve yükleniverdik tramvaya. Kalabalık bir an direndi, ufaktan esnedi, en sonunda dayanamayıp dağıldı ve içeride bulduk kendimizi. Bizden biraz daha kalıplı olan Berkin'le omuz omuza geçtik bu sefer. Artık ne inen ne binen vardı bu kapıdan. Görev tamamlandı. We are Victorious! Viva Total War! - **Kaan**

O CÜZDAN DEĞİL O, ÇANTA O...

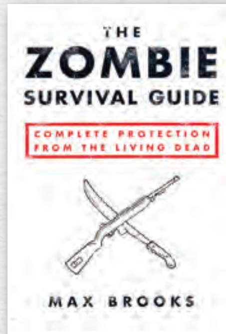
Cüzdan ya da valiz fark etmez, ne zaman birtakım eşyaları tek bir taşıyıcı edevatın içine tıkacak olsam envanter düzenliyormuşum gibi gelir. RYO'sundan korku oyunlarına kadar senelerdir "aman ağırlığı aşmayalım, aman roketatarın yerine anahtar mı alsam" sorularıyla uğraşmaktan, verimli şekilde valiz kullanmanın erbabı olduk resmen. Düzenleme yapmadan önce gidilecek yerde yapılacaklardan, o yerin iklimine kadar irili ufaklı her türlü yolculuğun gereksinimlerini düzenleme konusunda uzman sayılırım artık. Kafanın tersten çalıştığı kesin, yoksa cüzdan ceplerini ya da valiz bölmelerini slot olarak görmezdim yani. -**Faruk**







İÇİMDEKİ MARIO VE ZOMBİ RUHU



Hayatında Mario ile tek etkileşimi Gameboy Color döneminde olan bendeniz, yağmur yağdıktan sonra bir Mario'ya dönüşüyorum ki sormayın gitsin. Neden mi? Sevgili belediyemiz sağolsun, kaldırımlarımız asfaltlardan daha çok sürprizlerle dolu da ondan! Bastığınızda fiskiye gibi su fışkırtan kaldırım taşlarından söz ediyorum. Ayakkabılarımı boşverin, bazen şansım o kadar iyi ki yüzümün gözümün ıslandığı bile olmuştur. İşte bu yüzdendir ki ne zaman yağmur yağsa içime bir Mario kaçıverir, gözüme şüpheli görünen kaldırım taşları üzerinden zıplayıp geçerim. Zıplarken kulaklarımda Mario'nun zıpladığında çıkarttığı o ses gelir, ben de "ne hallere düştük" diye düşünürüm.
DERKEN..
Çok canım sıkılıyor burada. Neden bahsediyosunuz siz? İlgilenmiyorum yahu. Nintendo'yu bu masada kurtaramazsınız arkadaşlar. Tamam, gözlerinizi pörtletmeyin artık. Tamam yeter, birazdan gözün çıkacak Berk. O burundan gelen şey kan mı? Gözlerinden geliyor şimdi de kan. Neden yeşil bişi kusuyorsun Berk? Noluyor abi? Korhan'ı niye ısırıyorsun! Abi zombi oldun sen! Aaaa! Etrafımdaki insanlar zombi oluyor. Kaçmam lazım. En yakın polis merkezi iki sokak ötedeydi galiba. Bir silah buldum mu gerisini getiririz. Koş Hakan...KOŞ!
"Hakan? Hakan orada mısın?" diye sorar Korhan sonra.
"Daldın gittin." -**Hakan**



ARA PASI ATSANA BE!

PES6 yeni çıkmış, deliler gibi oynuyoruz arkadaşlarla böyle. Ama öyle böyle oynamak değil, günlerce. Parmaklar kangren olunca da uyuyoruz (bayılıyoruz daha doğrusu). Hayatım çim saha olunca dedim "tamamdır dostlar, bu macera burada biter, ben evime gidiyorum". Gittim. Hayat gayet rutin şekilde devam ediyordu. Haftasonu maçlar oynanmış, özet görüntüleri izlerken bir an kendimi "bak bak o aradan nasıl da L1+Üçgen yapmamış. Yapsaydı, şöyle sola bir orta, ama iki kere şuta basacak, sonra kesin kafa golü olurdu yeeaaa" derken buldum. Sonra ne diyorum usta ben şeklinde kafamda bir ünlem çıktı. "Bundan daha beteri olamazdı" artık derken, başka bir gün maç izlerken ellerimin sanki PES oynuyormuşçasına, ekrandaki futbolcuyu yönetmeye çalışırken yakaladım kendimi. Sonra kulağımı çektim, terbiyesiz dedim. Ondan sonra işte böyle kişiliğimi de ikiye bölmeye karar verdim... - **Volkan**



HARİTA BİLGİSİ

İtiraf ediyorum, her ne kadar bilinçli olsa da aklımdan geçti. Neyden mi bahsediyorum? İzin verin en baştan anlatayım; ailemi ziyarete gittiğimde babamın her haftasonu yaptığı doğa yürüyüşlerinden birine katıldım. Hem temiz hava, yürüyüş falan olsun, hem de biraz baba-oğul vakit geçirelim diye. Saatlerce yürüyoruz falan her yer yemyeşil, doğa, börtü böcük şahane... Ama ne olduysa o derenin yanından geçerken oldu işte. Dereye şöyle uzunca bir bakış attıktan sonra "Su grafikleri güzelmiş" dediğimde babamın bana bakışını unutamıyorum. E ama yalan mı, Cataclysm'le WoW'a da eklediler o su grafiklerinin aynısını, ben napayım şimdi?
Hadi bu neyse, esas neye çok bozuluyorum biliyor musunuz? İstanbul'da hiç bilmediğim yerlere gitmem gerekiyor bazen. Sora sora Bağdat elbette bulunuyor ama bir yardımsever NPC.. öhm, insan diyecektim! ...Bir yardımsever insan da çıkıp "Dur haritanda işaretleyeyim, ama dikkat et soldaki binayı troller mesken tutmuş" demiyor. RYO'larda kandırılmışız meğer hep. - **Can**



BURNUMDA TÜTÜYORSUN ORGRIMMAR

Çok uzun süre World of Warcraft oynamanın sırt ağrısı, bozulmuş uyku düzeni ve fazladan bir 4 kilo gibi etkileri oldu bende. Her ne kadar artık oynamayı bırakmış olsam da, burnumda tüttüğünü ve sık sık kafamda "ya acaba açtırsam mı şu hesabı" diyen tilkilerin döndüğünü itiraf etmem lazım. Geçtiğimiz hafta yaşadığım olaydan sonra artık WoW hesabımı yeniden açtırmamın vaktinin geldiğine karar verdim.
Yapmam gereken 3 iş vardı; bankanın ATM'sinden para çekecektim, terzide eteğimi tamir ettirecektim ve içecek bir şeyler alarak eve dönecektim. Önce hangisini halletsem diye düşünürken terziye gitmek için para çekmem gerektiğini fark ettim. Ama içecekleri de en son almalıydım ki ısınmasınlardı. Yani "banka-terzi-market" üçgeninde tüm işlerimi halledecektim. Bir taraftan arabayı park edip bir taraftan da bunları düşünürken, bir anda "banka-terzi-market" üçgeni olması gerekenden daha tanıdık geldi bana. Niye tanıdık olduğunu fark ettiğimdeyse artık Anadoluhisarı'nda değil Orgrimar'daydım! WoW oynarken de her raid sonrasında Orgrimmar'da kuştan inip, önce bankaya uğrayıp, sonra terziye gidip "tailoring" yeteneğimi kasarak, en son da biten potion'larımın yerine yenilerini alırdım. Şimdi de aynısını yapacaktım işte (tamam, eteği ben dikmeyecektim ama yine de terziye gidecektim nihayetinde).
Bunu fark ettiğimde zaman ve mekân kavramları bir anda yok oldu, bankadaki vezneci "for the horde!" diye bağırdı ve ben anlamsız bir şekilde gülümsemeye başladım. Orgrimmar burnumda tütüyordu. -**Damla**



BİR TURN DAHA!

Çılgınlar gibi Civilization III oynadığım zamanlardı. Rüyalarımda bile dünyanın tamamını ele geçirmek için tank üretiyordum, uykumun ortasında Bismarck gelip anlaşma yapmaya çalışıyordu. Gündelik hayatım da iyiden iyiye sıra tabanlı hale gelmişti. Durumu kabullendiğim, Civilization'ın hayatımı ele geçirdiğine iknâ olduğum ana kadar kendimi epey kastığımı hatırlıyorum, "yeter, oynamayacağım" diye başlayıp "tamam oynayacağım ama abartmayacağım" diye devam eden, "ühü yine sabah oldu ama bir turn daha" diye devam eden bir bağımlılık dönemindeydim. Bunu eğlenceli hale getirmekten başka çarem yoktu, Civilization oynar gibi yaşama denemelerine başladım:

Sabahın köründe çökmüş gözlerle sokağa çıktığımda büfeden bir şeyler almak bir kabile köyünü basıp yağmalamaktı artık. Sonra sabah kalabalığında yürürken omzuma çarpıp geçen adam barbardı belli ki. Karşı yakaya geçmek için iskelede beklerken yanaşan gemiyi gördüğümde düşmanın turn'ünün bitmesini bekliyor durumundaydım, o hantal teknolojiyle bana bir şey yapabilecekmiş gibi... Sıra bana gelip de kapılar açıldığında bütün kravatlı birimlerimi salıyordum üstüne. Çatır çutur giriştiğimiz gemiyle karşıya geçerken balıkçılarımın harıl harıl kaynak toplamasını izleyip mutlu oluyordum. Avrupa yakasına ulaştığımızda "keşfedilecek yeni bir kıta" bulmanın zevkiyle iki kare yol alıyordum... Ama sıkıcıydı, eve dönüp oyun oynasaydım keşke =(

Çok güldüğüm bir hikâyeyi paylaşayım ben bari. Kim anlatmıştı hatırlamıyorum; arkadaş geçen Ramazan ayında Sim'lerine oruç tutturmaya karar veriyor ve her gece saat 4'te falan zavallı Simleri zorla yatağından kaldırıp yemek yediriyor, sonra da bütün gün mutfağa uğramalarını yasaklıyor. Eh, birkaç gün içinde oyun darmadağın oluyor, Simler işi gücü bırakıyor, hepsi depresyona giriyor. Uykusuzluk, açlık, işsizlik derken aileyi resetlemek "farz" oluyor. **-Serpil**



OYUNCUNUN BİR GÜNÜ

Diğerleri gibi çalışmıyor benim işletim sistemim. Asla kapatamıyorum. Arka planda hep bir şeyler çalışıyor. Uyku modunda bile kasamda ışıklar yanıp sönüyor. Keşke "Kapat"a tıklasaydım bak. Annem odama girmiş sesleniyor, yerel ağdan dürtüyorlar "sistemi aç" diye. Açıyorum gözlerimi yavaşça. Black Mirror'ın ilk bölümü gibi bu sabah da. Dikiliyorum yatağın kenarında. Günlük görevleri alıyorum hemen. Sıkıcı ama bir o kadar da gerekli. Hem ekstra tecrübe puanı veriyor günün ilk 10 görevi. Banyoya yöneliyorum. Aynanın karşısında bir süre bırakıyorum karakterimi. Arka planda halen sistem kaynaklarını yiyen bir şeyler çalışıyor. Kapatıyorum. Envanterime bakıyorum. Diş fırçası, tarak, diş macunu, şampuan, havlu var. Tarakla macunu deniyorum. Yemedi. Diş fırçasıyla diş macununu birleştiriyorum. Otomatik olarak dişlerim fırçalanıyor. Havluyu neyle kullanacağım?

Küvete tıklıyorum, su akmaya başlıyor, buz gibi. Tekrar tıklıyorum, su kesiliyor. Annem beliriyor kapının önünde. Bir şeyler mırıldanıyor anlamıyorum, gidiyor. Banyodan çıkıp mutfağa gidip tıklayınca konuşmaya başlıyor "brülörü kapattım akşam duş alacaksan aç". Bir journal'ım olsa da not alsam bunları diyorum, her sabah her sabah. Gidip çalıştırıyorum brülörü. Öksürüp tıksırıyor önce, elim beli-me gidiyor bir an. Ama ışın kılıcım kıyafetlerimle beraber odamda. Banyoya geri dönüyorum. Küvete tıklıyorum, sıcak su var. Eh Kaan diyorum içimden, temizinden bir 10XP yaptın şu dandik quest'le. Duşumu alıp çıkıyorum. Havluyu kendi üstümde kullanıyorum. Giyindikten sonra saate bakıyorum, yeni görevler açılmamış daha.

Evin içinde yeni bir oyunun hiç görmediğim mekânlarına bakar gibi dolanıyorum, yine dalgınım. Önce küllüğe kola koymaya kalkıyorum. Beş dakika sonra ağzıma götürdüğüm çakmağı sigarayla yakmayı deniyorum. Envanterimdeki eşyaları bir türlü doğru şekilde birleştiremiyorum. En iyisi haritanın geri kalanını açayım ben.

Asansörün düğmesine basıyorum. Syberia'nın Kate'i gibiyim, boş ve sıkıntılı bir bekleyiş. Asansör geliyor, iniyorum aşağı. Sitenin yolundan çıkışa doğru ilerliyorum hızlı adımlarla. Güvenlik ters ters bakıyor. Yeterince seviye alınca keseceğim bu guard'ların da alayını. Caddeye geliyorum, bana bir araç lazım. Önümde duran araca ve içindeki yaşlı adama bakıyorum. Bir adım atıp duruyorum. "Are you sure you want to quit?" YES! GTA oynamıyorsun, uyuma Kaan. Yanımda duran hoş bayana bakıyorum göz ucuyla. / whisper hoş bayan Kadıköy'e nası… Bir el işareti yapıyor ve minibüs önümüzde duruyor. Sağ tıklayıp "Examine" ekranını açıyorum, Kadıköy-Pendik. Biniyorum. Kullanma kılavuzunu açıyorum, cüzdanla minibüs şeferini birleştirmem gerekiyor. Allah! Cüzdan yok. Diyaloglardan "abi sağda inecek var"a tıklıyorum. Bakıyor ters ters. İniyorum kös kös minibüsten gank'lenmeden. Eve 2 durak fark atmışız o arada. Başlıyorum yürümeye. Adımlarımı hızlandırıyorum. Biraz daha hızlanıyorum. Şule Pastanesi'nin sokağındaki kasaba dadanan üç başlı hellhound, belediyenin kulaklarına taktığı künyeye bakmadan atılıyor peşimden. Açıyorum Force Run'ı. Güvenlik yine ters ters bakıyor içeri girerken. At ve kılıç modeli yapacağım bir gün size diyorum içimden. Yine Kate oluyorum asansör başında beklerken.

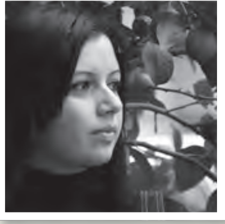
Eve çıkınca annem söyleyeceklerini tüketmiş NPC'ler gibi aynı sözleri tekrarlıyor durmadan, "Bir şey unuttun di mi? Dikkat etsene evladım, bir sürü yol yürüdün, ne unuttun? Bir şey unuttun di mi?" Cüzdanı cebimle birleştirip çıkıyorum evden tekrar. Aynı hikâye. Arada bir hayli tecrübe yapmışım gerçi. Haritaya bakmadan buluyorum yolumu, elimi kaldırıp minibüsü durduruyorum. Cüzdanı, şoförle birleştiriyorum, şoför cüzdanı uzatınca ters ters bakıyor. 5 TL çıkartıp veriyorum cüzdandan. Para üstünü alıp agro alanından uzaklaşıyorum. Ah bir binek ekleseler şu oyuna, bunlarla uğraşmak zorunda kalmasam.

Ofisin kapısından girerken checkpoint'te save alıyor hayat. Masamın başına geçiyorum, ana quest'e girişiyorum. Bir iki saat sonra sleep'e geçiyor sistem. Serpil dürtüyor, "Gel raid'e gidiyoruz". Toplantı hem sıkıcı hem eğlenceli. Bitiyor sonunda. Bir save daha alıp kahve doldurmak için kalkıyorum oyunun başından. Mutfak muhabbetleri. Herkes gidiyor yavaş yavaş. Bu gece burada logout ederim karakterimi diyorum. Telefonum çalıyor. Hiç sevmiyorum Matrix'in bu yanını. Yan quest geliyor ardından, "oğlum anahtarımı unutmuşum, kapıda kaldım". Hemen anahtar, cüzdan, telefonu envantere alıyorum. Bir bardak su içiyorum çıkmadan. Bufflarım tamam. Kapının önünde siren sesleri var. Binanın arkasından dolaşıp otoparktan çıkıyorum sokağın diğer tarafına. Beğenmiyorum yol kenarındaki arabaları. Bir taksi çeviriyorum. Taksici kolunu sağ koltuğun arkasına atıp "Choose a destination" diyor. Taksimetreye bakıyorum, "safehouse"u seçiyorum. Space'e basıyorum, "abi işim acil" modu on. Ekran kararıyor. 10 dakika sonra evdeyim.

Anneme bakıyorum, "ne o bir şey mi unuttun?" deme sırası bende. NPC vurdumduymazlığıyla başlıyor günün olaylarını anlatmaya. Bir süre sonra döngü tamamlanıyor, odama çekiliyorum. Bir save almam ve biraz dinlenmem lazım. Başım ağrıyor. Telefonum çalıyor, Allah belanı versin Matrix. Sinan NPC'si arıyor. Ne zaman konuştum ki görev versin bana diyorum içimden. Getir götür görevlerinden nefret ediyorum. Ama loncamıza zarar verebilecek bir durum söz konusu. PvP tehlikesi dahi var. Bakıyorum, 100XP daha kapatsam bir seviye daha alacağım. Sinan "çayın altını kapatamadan çıktım sanırım, en yakın sensin lonca bankasına bir bakıver" diyor.

Kolayla küllüğü, çakmakla tarağı, sigarayla tuvalet kağıdını birleştiriyorum bir şey olmuyor. Bir healer bulmam lazım. MP3 oynatıcımı alıyorum yanıma, bakıyorum bir iki film var içinde. Yolda izlerim. Taksiye verecek param kalmadı ama ana görevi tamamlarsam maaş gelecek. Sık dişini Kaan diyorum. MP3 oynatıcının buff'ı 2 saat kadar kalıyor üstümde. 2 saate bitiririm görevi deyip atılıyorum. Bakıyorum güvenlik değişmiş. Fraksiyon puanım sıfırda. Önümü kesiyor bu sefer. Agro yedin Kaan hızlan diyorum. Söylediklerini sallamadan hızlıca geçiyorum önünden "iyi akşamlar" deyip. Arkama bakmıyorum ama sokağın köşesine kadar düşmüyor agrosu. Daha önce keşfettiğim bölgelerden geçip minibüse atlıyorum. 1'er XP geliyor sadece. Ofise varıyorum. Çaydanlığın altı yanmıyor. Çay bile yok içinde aksi gibi. Siren sesleri yine geliyor. Agro almadan kaçmam lazım. Bakıyorum bufflarım düşmek üzere. Banyoya giriyorum, lavaboya tıklıyorum, su soğuk. Brülör arıyorum bir 10 dakika. Yok brülör falan. Yüzümü yıkıyorum soğuk suyla. Havlu? Tüh hesap bankasında kaldı. Gidiyorum oyun odasındaki kanepeye kıvrılıyorum. Logout… 10, 9, 8, horrrr, zzzz… Wake on LAN. Sinan dürtüyor, günaydın paşam! Sinan… Çay var mı? **-KAAN**

EKRAN DIŞI



SAYILI GÜN ÇABUK GEÇMİYOR BAZEN

Şu hayatta üç tane dizinin sezon finali oldukça derin izler bıraktı bende. Six Feet Under'ın son bölümünde, ilk kez bir diziyi izlerken höyküre höyküre ağlamıştım. House'un 4. sezonunun son bölümünde (otobüs kazası olan) resmen bu dünyadan kopup bambaşka bir dünyaya gitmiştim. Bir de, geçen kış yayınlanan Dexter'ın sezon sonu bölümüne öyle bir kendimi kaptırmış ve gördüklerim karşısında öyle bir şaşırmıştım ki istemsizce bir "aaaa" çıkmıştı ağzımdan. İşte bu aaa'dan beri gün sayıyorum Dexter'ın yeni sezonu için.

Comic-Con'da yayınlanan tanıtım filmi zaten sabırsız durumdaki bünyeleri biraz daha meraklandırmayı başardı. Spoiler verip keyfinizi kaçırmayacağım tabii ki ama yeni sezonda olayların iyice sarpa saracağı şimdiden belli. Bakalım anti-kahraman seri katilimiz bu sefer de olayların içinden ustalıkla sıyrılmayı başarabilecek mi? Bu sorunun cevabını almak için biraz daha beklememiz gerekiyor, ama bence öyle bir sezonla karşımıza çıkacaklar ki beklediğimiz her dakikaya değecek.

Ha bu arada, Dexter'ın gerilla reklâmları da en az dizi kadar güzel. Karşınıza çıkarsa, şöyle bir göz atmayı unutmayın.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

The Last Airbender

SON HİKÂYE BÜKÜCÜ SHAMALAYAN

İddia ediyorum, M. Night Shamalayan dünyanın en istikrarlı yönetmenidir. Hangi konuda mı? Amcamızın çektiği filmlerin IMDB notları 8.2'yle başlayıp (Altıncı His) 5.2'ye doğru (The Happening) gayet düz bir çizgi halinde iniyor. Last Airbender'ın notunuysa söylemiyorum, yoksa bu yazıyı okumadan geçersiniz. Ama şöyle söyleyeyim, bu istikrarı korursa Shamalayan'ın bir sonraki filmi muhtemelen Kutsal Damacana 3 olacak… Bu adam şimdiye kadar sadece kendine ait fikri mülkleri berbat ediyordu, ama Airbender gibi çocuk-büyük demeden milyonlarca kişinin hastası olduğu bir eseri berbat edince tabutuna son çiviyi de çakmış oldu.

Shamalayan ne yapmış peki benim güzelim Airbender'ıma? O dopdolu, komik, enerji dolu hikâyeyi aynen almış ve büyük bir ustalıkla imza atarak, havada katalar çizen, aşırı ciddileşmiş birkaç veledin anlamsız hikâyesine dönüştürmeyi başarmış. Evet, yapmış bunu. O her dakika maymunluk yapan Soka'm nerede? Ağzı kulaklarına varan Aang'im nerede? Hadi onu geçtim, mahzun ama kızgın Zuko'yu neden tutup da Slumdog Millionaire'deki velede oynattırırsın bre?! O güzelim karakteri bu kadar tipsiz bir herife oynatmanın mantığı nedir?

Peki çizgi filmin ciddiyet ve komedi arasındaki dengesi nerede? Ne zaman asık suratlı, anlamsız bakışlı ve daima ciddi karakterler haline geldiler? Madem kaynak materyali birebir alıyorsun, neden özündekileri attın? Bunun yönetmenin seçimleriyle falan alakası yok, resmen becerememiş Shamalayan. Çizgi filmi seyretmemiş olanlar 103 dakikalık hızlandırılmış hikâye akışından bir şey anlamıyor, çizgi filmin hastası olan benim gibilerse ne kadar çok şeyin kırpıldığını görüp mutsuz oluyor. Bir de, ayrımcılığa bütünüyle karşı olduğum halde, Shamalayan'ın filmin birçok yerinde Hintli ülkedaşlarına rol vermesine anlam veremedim. Hele ki oyunculuğun kötü, rollere seçilen insanlar da bu kadar uyumsuzken (Katara ve Zuko'nun amcası hariç). Peki filmde iyi bir yön yok mu, var. CGI sahneler filme "3D" payesini kazandıran yegâne yerlerdi (ön plandaki karakteri net, arka planı bulanık yaparak üç boyutlu film olmaz Shamalayan abi). Ama madde bükme ve dövüş sahneleri gayet güzeldi. Mekânlaraysa diyecek yok, özellikle Kuzey Su Krallığı'nın başkentini çok sevdim.

Airbender öyle bir film olmuş ki, ne çizgi filmi sevenlere ne de hafta sonu eğlencelik bir film seyretmek isteyenlere tavsiye edebiliyorum. Biz en iyisi Avatar'ın 3 sezonluk DVD setinin (tabii ki Türkçe olarak!) piyasaya çıkması için dua edelim. **–Sinan**







Scorpions – Sting in the Tail

EFSANE SONA ERDİ

Müzik grupları doğar, yükselir, binbir hikâye üretir, çeşitli dönemeçlerden geçer, üyelerini kaybeder, yerlerine yenilerini ekler ve bir gün inişe geçerler. Bu iniş genelde grubun dağılması, üyelerin kişisel işlere dalması gibi doğal yollarla ya da daha trajik hikâyelerle gerçekleşir. Ama tam zirvedeyken tahtından kendi isteğiyle inen gruplar, arkasında benim gibi gözü yaşlı hayranlar bırakırlar. Sting in the Tail, Scorpions'un son albümü olacak dendiğinde buna hiç inanasım gelmemişti ama babalar son noktayı koydular işte. Yıllardır hayatımızı etkileyen şarkılarından ya da albümlerinden hangi birini saysam bilemiyorum ama bir başlarsam tüm sayfanın bile yetmeyeceğini garanti edebilirim.

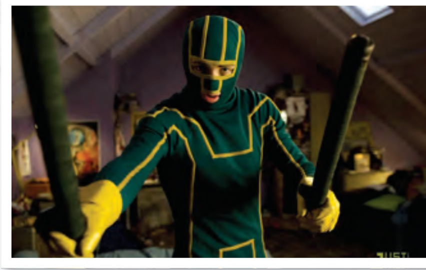
Sting in the Tail elime geçtiğinden bu yana evde, işte, arabada; özetle aklınıza gelebilecek her yerde durmadan dinliyorum. Özellikle The Good Die Young parçası her anlamıyla beni benden aldı diyebilirim. Bir şarkı, sözleriyle ancak bu kadar bütünleşebilir. Fransızca bilen zavallı Berkant'a bu parçanın sözlerini anlasın diye şarkıyı üst üste dinlettim durdum. Bir Alman efsanesi olan Lorelei ise albümün diğer hit parçası. Bunun yanı sıra Raised to Rock oldukça dikkat çekici bir şarkı. Bu üç parça dışındakilerse standart bir Scorpions albümünün tüm karakteristik özelliklerini yansıtıyor.

Ustalara saygı göstermek adına bu albümü arşivinize mutlaka eklemelisiniz. Güle güle Scorpions. Rock tarihinde ve hayatımızda bıraktığın izler hiçbir zaman silinmeyecek. **–Burak**











Kick-Ass

BÜYÜKLERİN GÖZÜYLE SUPERMAN'CİLİK OYNAMAK

Üzgünüm, süper kahramanların gerçekten var olmadığı bir dünyada yaşıyoruz. Ancak ne yazık ki bu dünyada kötülük gerçekten var, süper kahramanların dünyalarındakinden farklı olsa da… Birilerinin bu soruna el atması, kötülüğe karşı gelmesi gerekiyor. Eh, bu kişiler de senden benden farklı birileri olmayacak nihayetinde.

Yukarıda yazdıklarım, çizgi roman hayranı lise öğrencisi Dave Lizewski'nin düşüncelerinin bir benzeri. Ancak onun farkı, bu düşüncelerin sonrasında internetten bir kostüm sipariş etmesi ve kötülüğe karşı savaşını "güçsüz süper kahraman" olarak başlatması. Düşmanlarıysa sokak çeteleri, uyuşturucu tüccarları ve gerçek hayatta rastlayabileceğimiz herhangi birileri.

2008 senesinde çıkan bir Marvel çizgi romanı Kick-Ass. Dave'in Aaron Johnson tarafından canlandırıldığı filmi de geçtiğimiz bahar aylarında vizyona girdi. Kick-Ass'i yakın zamanda izleme fırsatı buldum ve oldukça başarılı, bir o kadar eğlenceli bulduğumu söylemeliyim. Ancak içeriği hakkında uyarımı yapmam lazım, dünyamızdaki şiddeti gerçekçi bir şekilde yansıtmak için hiçbir fırsatı kaçırmamışlar. Tabii çizgi romandaki şiddetin çok daha fazla olduğunu da belirtmem gerek.

Süper kahraman olmak sanırım her çocuğun hayalidir. Kick-Ass için de "büyüklerin hayal dünyası" diyebilirim, hem de tüm gerçekliğiyle. **–Emre i.**

Neil Gaiman - Mezarlık Kitabı

ÖLÜMÜN BÜYÜTTÜĞÜ ÇOCUK

Bazı hayatlar roman olmak içindir, bazıları sadece istatistiktir elinizdeki bütün edebi malzemeyi kullansanız bile, bazıları anekdot, bir kısım hayatlarsa fıkra gibidir… Bazıları da masaldır. Çünkü bazı hayatları somut hikâyelerle anlatamazsınız, gerçeküstü bir tarafları olacaktır daima. Beş duyumuzun ilişmediği bir şeylerle barışık, basit gerçeklik kurallarına aykırı, ama kendi içinde tutarlı ve tabii ki sihirli yaşamlardır bunlar. Nerede karşınıza çıksa kendiniz için de böyle bir hayat istersiniz, "böyle şeyler bana niye hiç olmuyor ki" diye dertlenirsiniz, o masaldan yaşamın içindeki kâbuslar bile soğutamaz sizi bu fikirden. Çünkü masallar güzeldir. Mezarlık Kitabı da o korkutucu ama güzel masallardan biri. Bir kâbusla başlıyor. Henüz adım atacak kadar bile büyümemiş bir çocuğun ailesi öldürülüyor ve garip tesadüfler o çocuğu ölümden kurtarıp mezarlığa kadar emekletiyor. Sonrası, ismi Nobody Owens ("kimseye ait olmayan" anlamında bir sözcük oyunu denemesi) olan bu çocuğun mezarlıkta büyüme hikâyesi...

Çok yaratıcı, çok aykırı, çok özel, çok aydınlatıcı bir kitap değil Mezarlık Kitabı. Aksine, edebi açıdan hiçbir iddiası yok, varsa da bana işlemedi. Ama iyi bir masalda arayabileceğiniz her şeyi, süt kokusu dahil, bulabiliyorsunuz okurken. Ölüler arasında olmanın, başka dünyalara açılan mezarlarda dolaşmanın, bir yandan da mezarlık kapısının dışında kalan hayattan korkmanın Nobody'yi nasıl yetiştirdiğini anlatırken şırıl şırıl bir dere gibi huzur içinde akıp gidiyor kitap. Keyifle okunuyor, elden bırakılamıyor. Sonra aynı tatlılıkla bitiveriyor. Güzel rüyalar gibi, aklınızda pek bir şey kalmadan ama iyi bir hisle dolmuş olarak kendinize geliyorsunuz. **–Serpil**



The Joneses

"CIRT AYŞE TEYZE"NİN YAŞAMI

Mükemmel bir aile, kusursuz görünen fertler, reklamlardan fırlamış gibi görünen bir eve taşınıyorlar. Yeni sokaklarına ilk girişleri de son model arabalarının içinde oluyor elbette. "Reklamlardan fırlamış" gibi değil aslında, direkt olarak reklam. Ünlü firmaların tuttuğu bir ajansın satış uzmanları onlar. Görevleri, özenilen aileyi oynayıp kullandıkları ne varsa, satışlarını artırmak. Babanın üzerinde son moda deri bir ceket mi var? O ceket aslında firmanın satışını artırmak istediği bir ürün. Bizim elemanlarsa işlerinde o kadar başarılı ki neredeyse tüm komşuları, sahip oldukları ne var ne yoksa gidip alıyorlar. Nasıl, ilginç bir konu, değil mi? Keşke işleniş de öyle olsaydı. Sıkı bir kapitalizm ve sistem eleştirisi beklerken, ambalajın içinden çıka çıka komedi soslu, romantik bir hikâye çıktı. Amber Heard'ün hatrına oturup izledim ama daha sağlam bir akış beklerdim bu kadro ve konudan. –Faruk





Cliente

CEBİNDE BEŞ PARA YOK, GÖZÜN KAŞIN OYNUYOR

Ne zaman zora gelsem bildik bir acındırma numarasıyla "ölsem de kurtulsam" diye haykırdığım gibi, paraya sıkışınca da ilk iş şımarıklığımdan iyice saçmalayarak "jigolo olsam yeri var" diye söyleniyorum. Bu gibi durumlarda beni teselli etmesi gereken ve fakat kıyasıya gerçekçi sevgili arkadaşımsa beni şöyle bir süzerek her seferinde aynı cevabı yapıştırıyor: "Senden jigolo olmaz." Bu yüzden, oldukça çirkin başlamış bulunan bu yazının konusu olan *Cliente*'i izledikten sonra çocuklar gibi sevindim. Geçer akçe olanın taş gibi bir vücuttan ziyade flört enerjisi olduğunu öğrendiğimden nerdeyse keyfimden göbek atarak, ağzının payını vermek üzere arkadaşıma koştum (Tanrı servetten önce akıl fikir vermeli bana doğrusu, kafaya bak kafaya). *Cliente*, duygusal ilintilere boşverip jigololarla gelgeç ilişkiler yaşayarak hayatına devam eden Judith ile ailesinden habersiz jigololuk yapan Patrick arasında yaşananları anlatıyor. Bu ilişkiye doğrusu aşk da denemez (filmin sevdiğim yanlarından biri bu, gündelik hayatta olduğu gibi çoğu duygu adsız sansız ve kıvrandıracak şekilde belirsiz kalıyor) çünkü Judith âşık olduğunu izleyiciye bile belli etmeyecek kadar kabuklu, Patrick ise ne hissettiğini kendi de bilemeyecek denli çok savrulan bir karakter. İkisinin arasındaki iletişimin önüne geçilemez bir ahenkle dallarını uzattığına şahit olurken, Patrick'in eşi Fanny'nin kocasının jigololuk yapmasını öğrenmesi, kendisinden beklendiği gibi bu rezilliğe bir son vermesi ancak bir müddet sonra aile maddi bakımdan göçünce kocasından jigololuğa yeniden dönmesini istemesi üzerine olaylar sarpa sarıyor. Yönetmen Josiane Blasko'nun başarısı, ucuz bir aşk üçgeni filmi olmaya teşne bu konuyu cinselliğe yaslanmadan ve hikâyenin trajikomikliğini elden bırakmadan anlatırken öykünün bütün kişilerine de adil davranması bana kalırsa. Öyle ki filmin sonunda üç karakter de kendi içlerinde haklı görünüyor fakat bir başkasının varlığıyla bulanan her ikili ilişkide olduğu gibi, bu üç kişiden yalnızca birinin kalbi, geri dönüşsüz bir şekilde, ilk ve son kez kırılıyor. **–B. Emre**



Sansüre Karşı Yürüyüş

ORADAYDIK!

İster seçimlerde sansürlerden sorumlu insanlara oy vermiş olun ister olmayın, sansür dünyanın hiçbir yerinde hoş karşılanamaz. Çünkü "devlet sansürü sizi gerçeklerden korur."

İşte bu hukuka aykırı ve keyfi internet sansürüne karşı, bir şeylerin farkında olan ve bir şeyleri değiştirmek isteyen insanlar olarak 17 Temmuz'da Taksim'de buluştuk ve internet kullanıcılarının düşünce özgürlüğü ve bilgiye erişim hakkının engellenemeyeceğini savunduk. Oyungezer, Penguen, Ekşisözlük, Bobiler, Fizy, İnci, Zaytung'un da aralarında bulunduğu Türkiye'nin öncü oluşumlarının tam destek verdiği yürüyüşte, katılımcıların ortak paydası olan "internet kullanıcısı" kimliği sebebiyle çok renkli anlar ve yaratıcı pankartlarla da karşılaştık. Yürüyüşe gelemeyenler ise Twitter'dan Cumhurbaşkanı Abdullah Gül'e *"Biz Taksim'deyiz, siz neredesiniz? #sansur"* şeklinde tweetler gönderdi. Bu işler klavye başında, Facebook'ta "SANSÜRE HAYIR!!!!11!!!!!" gruplarına katılmakla olmuyor. Karşınızda bir devlet var, bir devlet sansürü var, eğer özgürlüklerinizi istiyorsanız poponuzu o rahat sandalyeden kaldırmalısınız artık. –Berkant







Eluveitie – Everything Remains As It Never Was

STONEHENGE'İ ASLINDA TÜRKLER YAPMIŞ



Folk metal severim, hatta içinde geleneksel çalgıların yer aldığı çoğu parçayı keyifle dinlerim. Fakat gelin görün ki Anadolu rock dediğimiz müzik türü bugüne dek beni cezbetmeyi başaramadı. Sebebi "kendi topraklarımız"dan çıkma oluşu mudur, yeterince otantik bulmamam mıdır, yoksa geçmiş hayatımda bir druid olmam mıdır bilmiyorum. Bana böyle flüt olsun, gayda olsun... Ne bileyim, Eluveitie olsun mesela.

İsmini bir Kelt kabilesinden (Helvetii) alan, sözlerinin de bir kısmını günümüzde kullanılmayan Kelt dilinde (Gaulish) yazan İsviçreli bir grup Eluveitie. Tür olarak folk metalle melodik death metal karışımı olduğundan ötürü vokaller brutal ağırlıklı. 2008 yılında çıkan *Slania* adlı albümleri benim gibi bazıları için gelmiş geçmiş en iyi folk metal albümlerinden biri olmuştu; bazılarıysa açık açık, hiç utanmadan nefret etmişti kendisinden. Ardından *Evocation I: The Arcane Dominion* ile herkes tarafından rahatlıkla dinlenebilecek bir akustik albüme imza attılar. Derken 2010'a geldik ve *Everything Remains As It Never Was* adlı yeni albümleriyle *Slania*'nın çizgisine geri döndüler.

Açıkçası *Slania* kadar başarılı bir albüm olmamış *Everything Remains*. Bir *Inis Mona*, bir *Slanias Song*, bir *Calling the Rain* yok bu albümde. Ama mesela *Isara*'yı art arda elli kez çalsanız sıkılmam, dinlerim. Diğer parçalardaki melodilere de (pek beceremesem de) ıslıkla eşlik ederim ki albümün çıktığı günden beri yapıyorum zaten. Daha önce hiç folk metal dinlemeyen veyahut "haydi içelim!" ya da "hayat ne güzel; ormanlar, ağaçlar..." temalı folk metal parçalarından sıkılan herkese benden bir öneri olsun Eluveitie. **–Eren**



B. Emre Ülgen
Açtım aşk defterimi, hatırladım sevdiklerimi...



ŞAHTIM, ŞAHBAZ OLDUM

Satır aralarından ancak burnumun göründüğü yazılarımdan işkillenen sadık okuyucu kitlemden (üşenmedim saydım, 3 kişi) "sen kimsin?", "bu güzelim dergiye nerden tebelleş oldun?", "slm asl nbr?" konulu telgraflar, fakslar, teleksler (okuyucularım da benim gibi antika, teleks mi kaldı Allah'ın pinponları?) yağıyor. Bense bu sorulara cevaben kendimi tanıtmak için başarılarla yaldızlanmış bir özgeçmiş yazıp, başına da taç gibi şu başlığı konduracaktım: "Şahtım, Şahbaz Oldum." Fakat Damla "senin muvaffakiyetlerini sığdırmak için bir fasikül çıkarsak az gelir Emireciğim" diyince, kendimi tanıtmanın en kestirme yolunun çok sevdiklerimden birer tane kitap, albüm ve film seçip yazmak olacağına karar verdim. İşin sonunda "bu ne duyargalı bir kıroymuş arkadaş" dedirterek o üç kişiyi de kaçırmak var. Fakat ziyânı yok, gülüşün yeter bize sevgili okuyucu.

Parasız Yatılı

Benim en sevdiğim kitap… Böyle deyince benim için ne kadar önemli olduğunu da anlatamıyorum. Dünyamın tüm renklerini değiştiren, okumanın beni tepe aşağı edebilecek bir deneyim olabileceğine şahit olduğum ilk kitap Füruzan'ın *Parasız Yatılı*'sıdır. Daha sonra edebî dehalarına hayran kaldığım, çocukça bir beğeniyle avanesi olduğum başka yazarlar da oldu fakat hiçbiri beni Füruzan'ın bu ilk kitabı kadar sarsmadı. Çokça yanlış bilindiği gibi hikâyelerinin ortak teması yoksulluk değil yoksunluk olan, kadınlar ve çocukların ağzından anlatılan *Parasız Yatılı*'yla yüz yüze baka baka hangimiz hangimize dönüştü bilmiyorum ama öyle oldu ki artık, birisine bu kitabı hediye etsem kendimi ona anlatabilmiş gibi duyumsuyorum.
Bu saç size yakışmış, bu saç da bana yakışmış, değil mi? Ama kimlere ne yakışmamış, diyiverelim de sırtalım; sizi söylemek bu denli, kolay, sığ olmamalıydı, oysa öyle derin bunalımlara öykünüyordunuz ki...



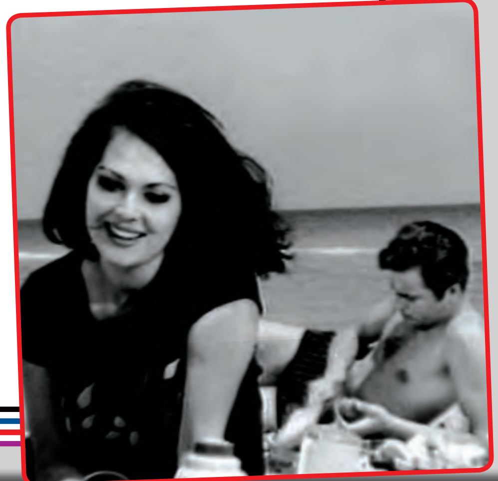
Gülden Fırtınası



Şimdi benim bu yaptığım Müslüman mahallesinde salyangoz satmak değil de nedir? Sen kalk, bu zonguldayan metal kafalara Gülden Karaböcek anlat. Gözünün ucuyla bakıp ağız büken lepiska saçlı okuyucuyu da bu albümden bir şarkının sözü ile karşılamak isterim: *Kimsenin işine karışmam artık/Küstüm sana dünya, barışmam artık* (eleştiriye gelemeyen küstüm çiçeği yazar).
İlkin dinlediğimde bu plağın beni en çok hırpalayan yanı Gülden Karaböcek'in bağırmayan, ses oyunu yapmayan, nerdeyse ayağının ucuyla notalara basarmış gibi yaparak tirildeyen, tarifi zor sesi oldu. Yorum böyle vurgusuz ve duru olduğu için bana her şey çoktan olup bitmiş, şarkılar bir yıkıntının üzerinde söyleniyormuş gibi geldiğinden bu albümü (ve Gülden Karaböcek'in ağır arabesk sularında boğulduğu 80'lerin ortasından önceki tüm kayıtlarını) her seferinde ilk andaki kadar afallayarak dinliyorum. Bunda tabii düzenlemelerin ne hafif müzik, ne arabesk, ne de sanat müziği denilebilecek kendine has bir alaşımla yapılmasının, sözlerinse aşk, hafıza ve masumiyet üzerine yazılmış en naif ifadeler olmasının da payı yadsınamaz. Dinlediği, okuduğu, izlediği şeyleri unutamayacağı kadar tatlı/acı/buruk sevenlere bu plağı bir yerden bulup dinlemelerini öneriyorum ve bunca zaman beğendiğimi söylemeye çekindiğim şeylerin en başında gelen Gülden Karaböcek'i çok çok sevdiğimi belli etmiş olmanın rahatlığıyla albümde beni en çok anlatan şarkıyı da itiraf ediyorum: Kumarda Kaybettim, Aşkta Kaybettim (vay anam vay).

Seven Kadın Unutmaz

Bu film sırf ismiyle bile kült olması gerekirken nasıl duyulmadı, nasıl Türkân Şoray'ın gizli filmlerinden biri olarak kaldı bilmiyorum. Konusu tanıdık, evli olduğunu saklayan bir erkekle ona âşık olma talihsizliğine uğramış bir kızın hikâyesi olmasına rağmen görüntüleri, senaryosu ve diyaloglarıyla oldukça tuhaf bir film *Seven Kadın Unutmaz*. Bu yönüyle, izleyeni acayiplikleriyle avucunun içinde tutan, Türk sinemasının en güzel filmlerinden biri olan *Vesikalı Yârim*'e de benzeyen bir tarafı var. Olmayacak tesadüfler, bilim kurgu kazalar pek çok ancak gerçeklik de her nasılsa çok güçlü. Bu yüzden çoğunlukla gülünç değil nerdeyse ürkütücü bir film *Seven Kadın Unutmaz*. Benim için, şapşal filmlerinden birinin ismindeki gibi *Dünyanın En Güzel Kadını* olan Türkân Şoray ve yönetmen Osman F. Seden'in maharetiyle genelde olduğundan çok daha janti bir jön haline gelmiş Ediz Hun'a rağmen bu filmin başrolü şüphesiz, sevilmeyen, alkolik eş rolündeki Çolpan İlhan'ın. Filmin garip cazibesini yansıttığını düşündüğümden, Türk sinemasının gördüğü bu en sahici ve en matrak arıza kadınının, kocasının âşığıyla karşılaştığı zaman söylediklerinden bir alıntıyla bitiriyorum:
Tam tahmin ettiğim gibi... Sinemalardaki, romanlardaki ucuz, basit metres tipi. Kocam gibi budala erkeklerin hoşuna gidecek, süslü, besili bir sokak kedisi. <kahkahalar>





Kaan Sezyum
-ve kedisi Tortor-

ÖZGÜRLÜKLER SÖZ KONUSU OLDUĞUNDA, DEVLET BİREYLER ADINA KARAR VEREMEZ –DAMLA PINAR GÖK

Yazdı, çok sıcaktı, ayın ortası olmasına rağmen hâlâ sayfalarımı teslim etmemiştim. Hayattan bezmiştim ve ofiste beni bekleyen bir sürü iş vardı. Her şey olağan görünüyordu yani. Söylene söylene çıktım ofisten. Yol boyunca Kaan Sezyum'un yazılarını ne zamandır okuduğumu düşündüm. Sinsi gibi takip etmişim adamı yıllardır. Moda'ya vardığımda şans eseri karşımıza çıkan ortak bir arkadaşımızla yaptığımız ayaküstü sohbetin ardından, sıcağın da etkisiyle koştura koştura klimalı ortam arayışına girdik. Derken, uzunca bir oyun ve teknoloji muhabbetinin ardından Kaan, ben ve Tortor aynı anda bir şeyi fark ettik: "O değil de bir röportaj vardı, n'oldu ona?"

Önce biraz kendinden bahseder misin?
Yazı yazıyorum genelde. Bir süredir Radikal ve Penguen'de yazıyorum. Reklâm yazarlığı yaptım uzunca bir süre, televizyon programları için de yazdım. Şok diye bir program vardı, sonuna yetişebildim. Sonra "Hızar" diye bir program yaptık. Onun dışında, bir tane web sitem var onunla uğraşıyorum *(www.sezyum.com)*. Beğendiğim ya da güldüğüm şeyleri koyuyorum oraya. Bir de radyo programı yapıyorum Dinamo FM'de. Sevginin Gücü adı. Pazartesi, salı, çarşamba günleri 6'yla 8 arasında. Şimdi tatildeyiz ama, belki değişir günleri. Onun dışında davul çalıyorum, bir de World of Warcraft oynuyordum. Çok karışık oldu ya, deşifresini nasıl yapacaksın bunun? Neyse özet geçersin.

Özet geçerim lan… öhöm, neyse… Çok aktif bir internet kullanıcısısın değil mi? Ekşi Sözlük var, Twitter var, Formspring var…
Ekşi Sözlük'ü ilk gördüğümde, "aa enteresan" demiştim. Yazar olmak istediğimde ancak 2. nesil yazar olabildim. Twitter'a daha bugün baktım, ayıptır söylemesi 20.000 kişi takip ediyormuş. Sonuçta bunların hepsi bir mecra ve farklı mecralarda farklı kendimi ifade etme biçimlerim var. Twitter'da da 140 karakterlik kısa bir yazıyla ya da linkle insanlara eğlenceli bir şeyler söylemeye çalışıyorum. Dün akşam mesela Okan Bayülgen'i izlerken bağırmasından çok rahatsız oldum. Sonra aynı şekilde Saba Tümer'in kahkahasından da rahatsız olduğumu fark ettim. Genelde Twitter'da tespit yapanlar var ama ben tespit yapmayı çok sevmiyorum. Tespit, biraz kendini o durumdan yukarıda ya da farklı bir yerde görmek gibi geliyor çünkü. Televizyon çok seyrediyorum… çok seyretmiyorum da kalitesiz programları çok seviyorum. Yemekteyiz'de herif balta çıkardı mesela geçen, onu hemen yazdım Twitter'a. Twitter'ı takip eden insan TweetDeck'i açıksa o anda görebiliyor yazdığım şeyi. Karşıdaki kişi için de enteresan olabilir bu durum. Balta çıkıyor yani, yemek masasında balta var. Öyle ilginç ve komik gelen şeyleri paylaşmaya çalışıyorum.

Ben de tam bundan bahsedecektim. Sivri bir kalemin var ve popüler kültür eleştirisini çok iyi yapıyorsun. Popüler kültürü mü takip ediyorsun yoksa farklı şeylerle mi besleniyorsun?
Çok güzel yaptığımı düşünmüyorum aslında. Biraz önce de dediğim gibi, ben zaten normalde de bakıyorum bunlara. Bakış açısıyla ilgili bir şey bu. İşleyişten çok üslupla ilgileniyorum. Baştaki adamdan halka kadar üslup açısından eksikliklerimiz var. Yemekteyiz'deki insanları görüyorsun, manyak manyak insanlar. Türkiye biraz böyle, herkes biraz manyak. Çünkü çok sıkıntılı hayatlar yaşıyoruz, hiçbir şey istediğimiz gibi olmuyor. Niye istediğimiz gibi olmuyor? Mesela polisi şikâyet edebileceğin bir kurum yok. Sana kötü davranan bir polis var diyelim, onu bir yere şikâyet edemiyorsun. Bir milletvekilini şikâyet edebileceğin bir yer yok. Ya da köprüde para ödemek için sıraya giriyorsun, bir araba önüne geçiyor. O zamana kadar herkes o adamın önüne geçmiş ve "artık yeter, ben de öne geçmek istiyorum" diyor. Ülkece yaşam kalitemizle ilgili bir problem olduğunu düşünüyorum ben.

Bir şeyleri iyileştirmek yerine yasaklamayı tercih ediyoruz ama biz.
Başbakanı kedi şeklinde çizdi diye Musa Kart'a 5.000 liralık tazminat davası açıldı. Bunun üzerine çizerler başbakanı çeşitli hayvanların şeklinde çizdirmişlerdi ve Penguen'e kapak yapılmıştı. Bunun için de dava açtı. Kapakta 8 tane hayvan vardı ama Penguen logosunu da Tayyip yapmıştı dergi, onu görmemişler. Yaklaşım çok garip yani, onda bile rasyonel bir yaklaşım yok.
Yasak konusunda, maalesef -utanıyorum bunu söylemekten bile ama- aşırı baskıcı ve sansür yanlısı bir iktidar tarafından yönetiliyoruz. Bundan öncesi de öyleydi. Mesela Kılıçdaroğlu için herkes çok iyi şeyler söylüyor ama Kılıçdaroğlu CHP'nin başına gelmeden önce Facebook'ta hakkındaki bir sayfa yüzünden Facebook'u yasaklamaya çalışıyordu. Partilerden bağımsız bir eleştiriye açık olmama kültürümüz var. Eleştiriye açık olmadığın zaman, televizyonda da bunun mizahını iyi bir şekilde yapamıyorsun. İnterneti de ağır ağır yasaklıyorlar ve sürekli olarak söyledikleri şey de şu: "Google vergisini ödemedi." Youtube örneğini ele alalım. Youtube 2 yıldır ka-



palı, Atatürk hakkındaki 10 tane video yüzünden kapalı. Vergi mergi olaylarını yeni buldular. E bu videolardan zaten 6'sını Youtube kaldırdı, 4'üne de Türkiye'den erişimi engelledi. Bir de bunun yöntemi, Atatürk hakkında kötü bir şey söylenen yayın organını görmezden gelmekse, bu yöntem çok yanlış. Demek ki senin fikir olarak savunabileceğin ve söyleyebileceğin herhangi bir şey yok. O zaman aç bir tane Youtube'a Türkiye Devleti diye resmi bir kanal, Atatürk hakkındaki şu videoya ilgili cevap olarak biz bu videoyu yolladık. Bakın böyle böyle değildir, tarihte de şurada şöyle diye referanslarını ver, insan gibi derdini anlat. Devlet maalesef propaganda yöntemlerini de çok düzgün kullanmıyor. Sürekli bir tehdit hali var ve çok rahatsız edici bir şey bu.

Genel bir internet sansürü var gündemde bir de…

Sansürün olması zaten çok kötü. Ben hâlâ algılayamıyorum. İnsanların kutsalları var diyorlar; diyelim ki ben kedilere tapıyorum, kediler hakkında kötü bir şey olduğu zaman onları yasaklatacak mıyım? Ya da kedileri gülme amaçlı kullanıyorlar diye kedi videolarını yasaklatmak zorunda mıyım? Ben onlara bakmayabilirim, "bence kediler çok asil hayvanlardır ve onlara gülünmemesi lazım" diye kendi fikrimi söyleyebilmeliyim; ne kadar saçma olursa olsun. Yani savunduğum şeyler saçma olabilir ama saçma olup olmadığına bu bilgiye maruz kalan kişilerin karar vermesi lazım. Devletin vatandaş için herhangi bir şeye karar vermesi, eğer sansürle olacaksa olmasın. Devlet şunu diyebilir, her vatandaşın zorunlu olarak yılda 2 kere diş muayenesine gitmesi gerekir ve biz de bunun için ödenek açtık. SSK'nız varsa bunlara bunlara gidebilirsiniz, özel sigortanız varsa da bunlara gidebilirsiniz. Ama "dişleriniz çürüyor, o yüzden şeker yemeyi yasakladık" diyemez. Ya da "Türkiye'de trafik kazaları çok oluyor, o yüzden araba kullanmayı yasaklıyorum" diyemez.

Bir de, neyi sansürledikleri belli değil. Kapatılan sitelerin resmi olarak bir listesi yok. O sitelerin Türkiye'de yasaklandığını fark edip de itiraz etme durumları da yok. Bu sitelerle herhangi bir şekilde iletişime geçildiğini de düşünmüyorum, zart diye kesiyorlar. Şimdi Diyanet İşleri'ne de site kapatma yetkisi veriyorlar, bu nasıl olabilir? Dünya üzerindeki, internet üzerindeki bütün Müslümanlığı Türkiye'nin Diyanet İşleri nasıl sorgulayabilir? Bir kere Diyanet İşleri diye bir bölümün olması saçma. Din gibi kavramsal bir durumu devletin bir parçası olarak çalıştırmak da çok doğru gelmiyor bana. Bu yanlış olan şeyin bir de internette senin bakacağın sitelerin doğru olup olmadığına karar vermesi iyice saçma. Bunun dışında bir de muzır neşriyat diye bir şey var. Bir sitenin sansürlenmesi için 8 gerekçe var; kumar, çocuk pornosu, muzır neşriyat vs. Çocuk pornosuyla muzır neşriyat ayrı ayrı şeyler mesela. Tamam çocuk pornosu evrensel olarak yanlış bir şey ama neyin muzır olup neyin olmadığına niye oradaki birkaç adam benim yerime karar veriyor, ben onu da anlamıyorum. Benim ne zaman mastürbasyon yapmak isteyip ya da çıplak kadın ve çıplak erkek görmek isteyip istemeyeceğime niye onlar karar veriyor? Evde sigara içmeme karışması gibi bir şey bu. Tamam sigara zararlı, her şeyin fazlası zararlı. Pornografinin de fazlası çok sağlıklı değil ama özgürlükler söz konusu olduğunda devlet bireyler adına hiçbir şekilde karar veremez. Ve bu da bir özgürlük. İnsanların da bu konuda bir şeyler yapması lazım. Bütün dünyada böyle başlıyor bu işler. Sonra devleti eleştiren siteler kapanıyor, sonra haber siteleri kapanıyor, sonra da işte Çin interneti gibi intranet haline geliyor.



Hani doğudaki, güneydoğudaki okullara internet getirdik diyorlar ya, çoğu okulda Bianet gibi özgür bir haber portalına giremiyorsun. Bu nasıl oluyor? Haber alma özgürlüğün kısıtlanıyor. Benim derdim bunlarla ve çoğu insanın da olması gerekiyor sanırım.

Yazılı basında da sansür var, o da tartışılabilir. Bunların hepsi eleştiri kültürünün eksikliğinden ve iletişim eksikliğinden kaynaklanıyor. Ben de sezyum.com'a bir şey koyuyorum mesela, okuyucu yorumlarından öyle şeyler geliyor ki bazen o içeriği değiştirebiliyorum. Çünkü bana mantıklı geliyor. Mesela bir tane şizofren kadın videosu vardı. Çok komik ama bakıyorsun o kadın şizofren ve söylediği şeyleri isteyerek söylemiyor. Onunla dalga geçme hakkın olabilir ama bana o sırada rahatsız edici geldi ve kaldırdım. Yoksa öyle bir şeyle de dalga geçebilirsin. Her şeyle dalga geçilebilir ve geçilmesi de lazım, ama bunu nasıl yaptığın önemli. Örneğin desteklemesem de giriyorum ülkücü forumlara bakıyorum neler yazmış adamlar, ne düşünüyor o insanlar diye. Ya da Adnan Oktar'ın forumlarına giriyorum bakıyorum, ama Richard Dawkins'e bakamıyorum çünkü Adnan Oktar açıkken Richard Dawkins bir şekilde kapalı. Niye kapalı?

23 Temmuz'daki sansür yürüyüşü hakkında ne düşünüyorsun?

Sansür yürüyüşü çok güzeldi, çok hoşuma gitti. Güzel bir kalabalık vardı ve herkes gençti. İnternet için yürüyüş yapmak bir kere çok salakça. Salakça derken yürüyenler salak değil tabii, internetin bu hale gelmesi ayıp. Ama internet için bile insanlar sokaklara dökülebiliyor. Yani internet kullanıcılarını az çok tanıyorsam, yemek siparişini bile internetten veren insanlar bunlar. Yerlerinden kalkıp, çıkıp sokağa yürüdüler. Çok güzeldi, katılım da çok iyiydi. Sonrasında da herkes içmeye gitti zaten. Bence Türkiye'de yapılmış en güzel yürüyüşlerden biriydi. Çünkü herkes hem eğleniyordu, hem bir şeyi protesto ediyordu, hem de sonrasında da eğlenmeye devam etti ve hiçbir sıkıntı çıkmadı. İncicilerin "zıpla zıpla, zıplamayan Ekşici" diye slogan atması bile komikti yani.



İnternet Aleminde Kaan Sezyum
www.sezyum.com
www.twitter.com/kaansezyum
www.friendfeed.com/sezyum
www.formspring.me/sezyum

ARAKAWA UNDER THE BRIDGE

ARAMIZDA BİR DELİ VAR AMA KİM? –İPEK CEVAHİR

Şehir boyunca uzanan, iki yakası bir köprüyle birbirine bağlanan uzun bir nehrin yanından geçerken, aşağıya bakıp "orada yaşamak nasıldır" diye düşündünüz mü hiç? Arakawa kıyısı sakinlerini gördükten sonra bu sorunun çok farklı cevapları olabileceğini keşfedeceksiniz. Çünkü ya hayattaki her şeyi bir kenara bırakmak ya da bu delilikten arkanıza bile bakmadan kaçmak isteyeceğiniz ve mantıksızca güleceğiniz bir komedi bekliyor sizi.

Eğitimli, zeki ve büyük bir şirketin varisi olan işadamı Ichinomiya Kou; kendini bildi bileli aile ilkesi olan "kimseye borçlu kalmaması gerektiği" düşüncesiyle yetiştirilmiştir. Kou'nunki; okulda yere düşen silgisini iyilik borcu olmasın diye kimseden istememekten, diğer çocuklar tarafından pantolonu bir köprünün tepesine asıldığında sokak ortasında çamaşırlarıyla kalmayı göze almasına kadar uzanan bir "kimseden yardım almama" ilkesiyle dolu, inatçı bir hayat hikâyesi. Kou, çeşitli cambazlıklarla köprünün direklerine tırmanıp pantolonuna ulaşmaya çalışırken, yanında durup balık tutan kızı fark eder. Hayatında o anda tahmin edemeyeceği kadar büyük rol oynayacak bu kızın yardım teklifini reddeden Kou, bastığı direğin kopmasıyla kendini Arakawa Nehri'nde gittikçe dibe batarken bulur. Balık tutan kızın suya atlayıp kendini kurtarmasıyla büyük bir felaketi atlatan Kou, korkunç bir gerçeğin de farkına varır: Bu kıza artık hayatını borçludur.

Fakat bu sadece sorunları için buz dağının görünen kısmı olacaktır.

Arakawa kıyılarında yaşayan Nino adlı bu genç kız; Kou'nun kendisine teklif ettiği hiçbir "ödeme"yi kabul etmez. Konuşmaları sırasında kendisinin Venüslü olduğunu sandığını da öğrendiğimiz Nino, uzun uzun düşündükten sonra sevgili olmalarını istediğini söyler. Böylece Kou'nun eli mahkum bir şekilde Arakawa Nehri kıyılarına taşınması ve Nino'nun komşularıyla tanışma faslı başlar. Arakawa kıyılarına (daha doğrusu köprünün ayaklarından birindeki boşluğa) taşınan Kou; sırtındaki kocaman fermuara rağmen 600 küsur yaşında gerçek bir Kappa olduğunu iddia eden, nehrin yöneticisi Sonchou (Şef), rahibe gibi giyinen eski asker Sister (ki kendisi erkek), eski bir şarkıcı olan Hoshi (Yıldız), sadece yere çizdiği çizgiler üzerinden yürüyebilen Shiro (Beyaz), psişik güçleri olduğu için metal kask taktıklarını iddia eden Metal Brothers, Godfather potansiyeli taşıyan küçük Stella, sivri dilli ve acımasız ama çok güzel bir kadın olan Maria gibi birbirinden sorunlu, birbirinden ilginç tonla komşuya sahip olur. Köprünün altına taşınınca şef Sonchou, artık yeni bir isme ihtiyacı olduğu için Kou'nun adını Recruit, kısaca Rec (Ric) olarak değiştirir.





Komşularını tanıdığı süre boyunca edindiği düşmanlarla gittikçe umutsuzluğa düşen Ric, burayı adam etmekle buraya uyum sağlama çalışmaları arasında bir yerde, onların yaşam tarzlarındaki uyumlarını fark edecek ve elinden geldiğince kabullenmeyi öğrenmeye çalışacaktır... Ta ki göreceği bir sonraki garipliğe kadar.

Geçtiğimiz aylarda anime sayfalarında Saint Young Men mangasıyla tanıttığımız Nakamura Hikaru'nun hâlâ yayına devam eden bir başka mangası olan Arakawa Under the Bridge'in anime uyarlamasının ilk sezonu toplam 13 bölüm. İlk sezonu diyorum çünkü 13. bölümün sonunda çıkan bir yazıyla 2. sezon için yeşil ışık yakıldığı açıklandı. Ne zaman başlayacağı konusundaysa şu anda bir bilgi yok.

Anime uyarlamasını yapan Shaft ise, bence böyle bir seri için en uygun olabilecek animasyon stüdyosu. Kendilerine has animasyon tarzlarıyla hikâyeyi ilginç görüntüler, renkler, yazılar ve denemelerle renklendiren ve geçen uzun konuşmalarda sahneyi mutlaka bir şekilde değerlendiren Shaft'ın son yıllarda animasyon prodüksiyonunu yaptığı seriler arasında Sayonara Zetsubou Sensei, Bakemonogatari, Maria Holic, Dance in the Vampire Bund, Natsu no Arashi gibi ilgi çeken, başarılı yapımlar var.







Norio Imamura Blogladı, Tutuklandı ve İşinden Oldu

Son birkaç ay One Piece'in seslendirme sanatçıları için çok talihsiz geçti. Önce Daisuke Gouri'nin (Jimbei'nin sesi) vefatı ortalığı karıştırdı. Dragon Ball'daki Mr Satan olarak da hatırlayabileceğiniz Gouri'nin gözlerindeki rahatsızlık sebebiyle artık senaryoları okuyamaması, işini yapamadığı için depresyona girmesi ve ardında bıraktığı bir intihar notuyla herkesten özür dileyip teşekkür etmesi büyük bir şok yaratmıştı. Kısa süre önce de 74 yaşındaki Takeshi Aono'nun (Mihawk'un sesi) geçirdiği felç sonrası Fuji TV, Mihawk rolü için başkasını aramaya başladı.

Bunlar uzun yıllardır sayısız karaktere hayat veren bu sanatçılar hakkında yeterince üzücü haberlerdi. Ancak en ilginç darbe geçtiğimiz ayın ortasında; Ivankov'un sesi olan Norio Imamura'nın tutuklanma haberiydi. Gelin önce Imamura'nın neden ve nasıl Ivankov olduğundan başlayalım…



One Piece takip edenlerin bileceği gibi "Okama (Travesti) Queen" olan Ivankov'un tipi, tam bir Rocky Horror Picture Show'dan fırlamış Dr. Frank-N-Furter'ı andırıyor. Hatta biraz da yan karakterlerin esintisi var diyebiliriz. Manga ciltlerinde hayran sorularını yanıtlayan -ya da bu boş alanın yüzde yetmişinde harika geyikler yapan- yazar Eiichiro Oda'ya, Ivankov'un esin kaynağının Frank-N-Furter olup olmadığı sorulduğunda evet cevabını almış ve bir esin kaynağı daha olduğu öğrenmiştik. Oda, Iva-chan'ı; hikâyenin ana karakteri Luffy'nin seslendirme sanatçısı Tanaka Mayumi'nin rol aldığı bir sahne oyununa gittiğinde tanıştığı gerçek bir okama ve güçlü bir oyuncu olduğunu belirttiği Norio Imamura'dan esinlenerek yazmış. Imamura'nın karakteri ve yüz tipi, Ivankov'un en büyük esin kaynağıymış ve kendisinden esinlenilen bir karakter olduğunu öğrenince seslendirme için başvuruda bulunmuş. Gerçekten de Iva'nın sesini duyduğumuzda bir rolün ancak bu kadar mükemmel canlandırılabileceğini fark ediyorsunuz. O karaktere başka bir ses olamazmış zaten.



Ancak ne yazık ki 56 yaşındaki Imamura'nın dövme sevdası başına dert oldu. 10 yıl önce bütün vücuduna yaptırmaya başladığı ve yaklaşık 40-50 milyon yen ($450,000-$560,000) harcadığını söylediği dövmelerini sonunda tamamlayan sanatçı, kişisel bloguna kendi çıplak resimlerini koyunca tutuklandı!

Tutuklanma sebebiyle ilgili spekülasyonlar muhtelif. En yaygın iddiaya göre Imamura'nın vücudundaki dövmeler yakuza sembollerini çağrıştırıyormuş. Bu iddianın ne kadar doğru olduğu bilinmez fakat kendisi iki aydır dövmelerini internette yayınlamaktaymış zaten, tutuklamak için hepsinin tamamlanmasını mı beklemişler?

Bir başka yaygın iddiaya göreyse bu durum ağır sansür yasalarından kaynaklanıyor. Ancak eğer öyleyse Japonya'da her gün bundan çok daha fazla pornografik içeriğin internette ve çeşitli medyada yer alması gerçeği var.

Tutuklamanın sonrasında yasal sürecin ne aşamada olduğunu bilmiyoruz fakat Imamura, 13 Temmuz'da Fuji TV'den gelen bir habere göre işinden de oldu ve artık Ivankov rolü için başkası aranıyor. Hatta bu değişiklik 8 Ağustos'ta yayınlanacak 461. bölümden itibaren yapılacakmış ancak henüz o bölüm için kimse seçilmemiş. Imamura daha önce blogunda 461. ve 462. bölümlerin kayıtlarının tamamlandığını belirtmişti. Buradan Fuji'nin panik içinde mümkün olduğunca kısa sürede sesi değiştirmek istediğini düşünebiliriz.

Bu arada Japonya'da dövmeler konusunda bir yan bilgi: Özellikle vücudu kaplayan yakuza tipi dövmelerin katı bir şekilde yasak olduğu ve yadırgandığı çok fazla yer varmış. Orada yaşayan bazı arkadaşlar, özellikle kaplıca gibi yerlerde bu tür dövmelerin yasak olduğunu, bunun sebebinin de birçok mekânın yakuza buluşmalarına mesken olmaktan ve müşteri huzursuzluklarından kaçınmaya çalışması olduğu söyleniyor.

Ortada dolaşan daha birçok iddia ve teori var ve ne yazık ki Imamura'nın blogu, kendisini eleştirenlerin yorumlarıyla dolup taşıyor. Kendisine aslında bir o kadar da destek var ancak bunların görebildiğimiz kadarıyla çoğu, tutuklanmanın aşırı bir tepki olduğunu düşünen Japonya dışındaki seyircilerden geliyor.



N.E.M.

IPHONE 4!!!



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Ailenizin fanboy'u Gök'ten hepinize öncelikle saygılar, sonrasında da sevgiler arkadaşlar. Bu ay yine fanboyluğumu konuşturup coşmayı düşünüyorum, zira bu ay sizlere bahsedeceğim şey coşulmayacak bir olay değil... Evet, iPhone 4'ten bahsedeceğim. Haziran ayında tüm dünyaya damgasını vuran en önemli cihaz iPhone 4'tü ve halen daha vurmaya devam ediyor. Damga memuru gibi bir alet yani anlayacağınız. Zaten araştırsanız milleti damgalamak için app falan da bulabileceğinizi sanıyorum. Bu arada yine DNA'larımdaki bana özel "konudan konuya atlama becerimi" gösterip, "you labeled me, I'll label you, so I dub thee unforgiven" diyorum ve direkt olarak iPhone'a geri zıplayarak yazıma devam ediyorum. Ha tabii okullar açılıyor, defterlerinizi etiketlemeyi de unutmayın, özellikle pahalı İngilizce kitaplarını etiketleyin ki arazi olmasınlar... Yazık günah kaç yüz dolar para veriliyor o kitaplara.
Ben bu yazımda telefonun teknik özelliklerinden bahsetmeyi falan pek düşünümüyorum. Bunlar zaten her tarafta var. Aslında o işi geçen ay yapacaktık, Kaan bana Donanım Köşesinde yer ayıracaktı, beni giyindirecekti, donatacaktı falan ama yetiştiremedim, o yüzden yattı o iş. Ben de NEM stilinde, iPhone'un teknikalitesinden (yeni bir kelime yaratmış olabilirim, heyecanlandım!) ziyade macerasından bahsedeceğim.

Olay Dolu Telefon

iPhone 4'ün ilk büyük olayı, Apple çalışanlarından birinin (hala çalıştığını zannetmiyorum, ehueueh) telefonu bir barda bırakması, başka bir elemanın telefonu bulması ve bir bloğa 5000 dolara satması idi. Öncelikle telefonu bulup sadece 5000 dolara satan gerizekalının aklına tükürüyorum buradan, iSpit app'im ile. Ulan ben bulsam en az 50.000 dolara satardım o telefonu, CNN var, bilmemne var, dangalak 5000 dolara satmış. Neyse, milletin dangalaklığı kendine, biz kendi işimize bakalım. Bu olay sonrasında Apple ve Steve Jobs büyük bir sürpriz yaparak tüm dünyayı sarsmayı planlıyorlarken, bu telefonun resimleri ortaya çıktı ve sürpriz rezil oldu. Yani bu, yılbaşında annenizin babanızın size aldığı hediyeyi onlar henüz kaplamadan görmek gibi bir olaydı hazreti Steve için. Tabii adamlar da sinir yapıp bunları polise verdi, ev baskınları falan filan, bir sürü olay izledik. Ama olaylar bunla da bitmek bitmedi, iPhone 4, henüz piyasaya çıkmadan tükenen en önemli telefon oldu...



Çıkmadan Tükenen Telefon

Apple'ın konferansında fakirlikten dolayı siyah sweatshirt ve 5 senelik spor ayakkabısından başka bir şeyi olmayan Steve Jobs efendi, yeni telefonu tüm dünyaya tanıttı ve o gün, sanırım bütün haber sitelerinin manşetinde bu telefon vardı. Yani millet işi gücü bıraktı, tüm savaşlara falan sanki bir günlük ara verildi, manşete iPhone 4 kondu. Bu kadar büyütüldü yani bu telefon. Ne zaman satışa sunulacağı, daha doğrusu ön sipariş alınacağı da o gün açıklandı ve ben de o günden itibaren ön sipariş tarihini beklemeye başladım. Siparişler ya AT&T veya Apple dükkânlarından, ya da Apple'ın websitesinden yapılacaktı. Tabii gece 12'yi bekledim anında zıplayan insan olmak için ancak amcamlar o saatte cihazı satışa sunmadılar. 2'ye kadar falan bekledim, satış matış yok, gittim yattım ben de. Ertesi sabah kalktığımda aklımdaki tek şey buydu tabii ama bu sefer de haber sitelerinde Apple'ın sitesinin aşırı ilgiden dolayı çöktüğünü, hatta AT&T'nin de birtakım hatalar sonucu milletin özel bilgilerini başkalarına yolladığı rezilliğini falan okudum. O yüzden internet olayına bulaşmayayım, adam gibi yürüye yürüye dükkâna gideyim oradan paşa paşa sipariş edeyim dedim. Neyse efendim, öğle tatilimde dükkana bir girdim. (Ulan 45 dakika sıra bekledim bir telefonu ön sipariş verebilmek için.) Zaten ben kendi telefonumun parasını ödeyip cüzdanı boşalttıktan ve rahatladıktan iki saat sonra da hem Apple, hem de AT&T satışları durdurdu çünkü adamlar ilk günden 600.000 tane sipariş aldılar ve siparişleri yetiştiremeyeceklerini açıkladılar. Yani arkadaşlar, telefon henüz piyasaya bile çıkmadan sadece 8 saat içinde 600.000 satarak hem yeni bir rekora imza attı, hem de dünya insanlarının bu tür alet edevata manyaklık derecesinde fanatiklik duyduğunu gösterdi. iPhone, daha sonra iki hafta içinde üç milyon satarak yine kırılması güç bir rekora imza attı bu arada.

Elime Aldığım İlk An!

İnanılmaz ince bir telefon, zaten teknik detaylara göre de dünyadaki en ince smart phone bu şu anda. Daha incesi yok ancak ağırlık olarak daha hafif değil. Bence iyi bir şey bu çünkü daha hafif olsaydı oyuncak gibi bir his verecekmiş insana. Telefonun ön ve arka tarafı helikopter camından yapıldığı için ağırlık sanırım o camlardan geliyor. iPhone 3G varken ne koruyucu yapışkan koydum üstüne, ne de ekstra kılıf falan kullandım. iPhone 3G'min arkası plastik olduğundan çizikler falan oldu ama önceki camda bir tane bile çizik yoktu. Çok enteresan bir olay, bu telefonda da şimdiye kadar tek bir çizik yok. Herifler nasıl bir cam yaptılarsa veya camın üstüne ne sürdülerse, anahtarla falan bile denediğinizde çizilmiyor. Ancak ön ve arka cam olduğu için düşürdüğünüzde çatırt diyeceğini tahmin ediyorum. Zaten düşürecekseniz iPhone 4 sizin neyinize diyeceğim, millet kızacak ama hakikaten de öyle. Yani bu kadar pahalı bir alet alıp özenle kullanmayacaksanız almayın bilader.

Genel Olarak iPhone 4

Arkadaşlar bu olayın geneli özeli yok. 2010 yaz mevsimi itibarı ile piyasadaki en iyi telefon iPhone 4. Öncelikle aletin ekranı muhteşem, piyasada bu kadar net ve yüksek çözünürlükte başka bir telefon yok. Amcamların "Retina Display" diye isimlendirdikleri bu ekranda hakikaten pikselleri göremiyorsunuz. Ben iyice telefonu gözüme sokup piksel göreyim dedim, gözlerim şaşı pozisyonuna girdi, yine de piksel miksel göremedim. Yani hakikaten sanki arkası ışıklı bir dergiye bakıyorsunuz gibi bir şey. Cihazın ekranı piyasada bir numara… App'ler ve app market zaten bir numara… Yüz binlerce app var, istediğiniz ve istemediğiniz her şeyi bulabiliyorsunuz. Onbinlerce oyun var. Ben Türkiye'de cep telefonları yeni çıktığında, olaya Nokia 5110 ile atılmıştım ve yılan oyununu aklınıza gelebilecek her yerde oynardım. Zaten o sıralar hayatım otobüslerde geçti benim. Hayır, muavin değildim, İETT şöförü de değildim ancak Eskişehir'de okuduğum için Eskişehir-Ankara arası yolları bir ben bilirim, bir de Ceylan Turizm'de bana sınırsız topkek, çay, kola falan getiren ve bana kıllanan muavinler bilir. Bunların yanı sıra Eskişehir ve Ankara içi otobüs ve metro trafiğinde da oldukça zaman ölüyor. Hele İstanbul trafiğini düşündüğümde iPhone şart gibi gözüküyor. Ömrünüzün yollarda geçen binlerce saatinde elinizde bir iPhone 4 ile çok daha iyi vakit geçireceğinize inanıyorum. Keşke benim Türkiye'deki öğrencilik yıllarımda böyle bir telefon olsaydı. Ya hacı Kamiller, daha çok detaya girmeye gerek yok, detayları herkes biliyor, iPhone 4 en iyi





telefon diyorum ve noktalıyorum. Çok telefon denedim, bundan iyisini görmedim. Telefon dünyasının Megan Fox'ı, Mercedes'i, Oyungezer'i gibi bir şey. Bana email atan arkadaşlar oluyor "abi yurtdışından getiriyorum, getirteyim mi" diye, kesinlikle getirtin diyorum. Pişman olmayacaksınız.

Zaman-ı Kelle-i Şerif (Facetime)

Hepimiz en az bir kere webcam kullanmışızdır herhalde. Bu webcam teknolojisi 10 yılı aşkın bir süredir var. Benim gibi yurdundan, memleketinden ayrı yaşayanlar için çok da önemli bir teknoloji. Ben de zamanında Amerika'ya ilk geldiğimde bol bol webcam kullandım. Ama sonra her şeyden sıkıldığım gibi bundan da sıkıldım... Her ne kadar ben webcam falan kullanmasam da iPhone 4'deki Facetime için acayip heyecanlanıyordum. Çünkü el kadar bir alet ile bunu gerçekleştirmek, bilgisayar başında gerçekleştirmekten daha güzel ve daha heyecanlı bir olay olacaktı. Kuzenim Neco ile aynı günde telefonlarımıza kavuştuğumuz için hemen büyük bir heyecanla Facetime yaptık. Ve açıkça söylüyorum ki Neco'yu karşımda görünce ağzım kulaklarıma vardı, tüylerim diken diken oldu. Dakikalarca gülümsememi durduramadım. Yani teknolojinin bu noktaya gelmesi, bu devirde yaşadığım için beni çok mesut hissettirdi. Şimdi diyeceksiniz falan filan telefonla bu önceden yapılmıştı. Ama Apple firmasının farkı da burada zaten arkadaşlar. Yani adamlar bir şey yaptığı zaman bazen ilk yapan olmuyorlar ama en iyi yapan oluyorlar, heriflerin mühendislerine (hem donanım, hem de yazılım) şapka çıkartmak lazım. Yani iPhone 4'de şu anda Neco'nun ismine tıklayıp, oradaki Facetime düşmesine değerek kuzenimi karşımda görebiliyorum. Bu arada iPhone 4'ü olanlar varsa, isterlerse benimle Facetime yapmayı deneyebilirler. Çok pis Facetime yapıyorum, haberiniz olsun. Eheuhueh. Zaten bu Facetime teknolojisi seneye iPod touch ve iPad'lere de gelecek ve email hesabı ile yapılacak. Diyelim ki Miami'ye tatile gittim, plajda kumların üstünde yattığım yerden işyerindeki elemanları arayıp "nabıyonuz lan kelleler, iyi çalışın karışmam haaa" diyebileceğim. Tabii, iPhone 4'ün hem önünde, hem de arkasında kamera olduğu için tek bir tuş ile görüşme esnasında kameraları değiştirebiliyor ve de kendi kellenizi göstermek yerine baktığınız yeri gösterebiliyorsunuz.

Yanlış Tutuyonuz Ulan Eşşek Herifler!

iPhone 4'ün güzel olayları ardı ardına gelirken, firmayı şoke eden bir olayla daha karşılaştık. Bu olay da "Death Grip" diye adlandırılan, Steve Jobs'ın tanıtım sırasında "mühendislik harikası" dediği, ancak aslında çok hıyarca bir iş olan anteni dışarı koymaları olayıydı. Telefonuna ulaşan kişiler telefonu avuçlayarak kullandıklarında sol alt köşedeki iki ayrı antene aynı zanda temas yaptıklarında sinyalin düştüğünü gördüler. Bu videoları izler izlemez, ben de denedim ve hakikaten böyle bir şey olduğunu gördüm. Sinyal direkt düşüyor. Doğruya doğru yani, iPhone 4 kusursuz değil ve berbat bir hata bu. Gelgelelim ben aleti alalı 1-2 ay falan oluyor ve şimdiye kadar sadece 1 kere hattan düştüm. Yani sinyal düşmesi olayı beni o kadar da etkilemedi. Ama tabii bu demek olmuyor ki beni etkilemezse, kimseyi etkilemez. O yüzden bu özelliği iPhone'un zayıf noktası olarak herkese belirtmek lazım.

Steve Jobs

Bu adamdan da kısaca bahsetmek istiyorum. Her ne kadar insanlığa iPod, iPad ve iPhone gibi muhteşem ürünleri kazandırmasına rağmen bu adamı pek sevmiyorum ya. Bunun baş sebebi de inanılmaz bencil ve ukala bir insan olması. Kimsenin parasının hesabını yapmak maliyeciler hariç kimseye düşmez ama kardeşim 5.5 milyar dolar servetin varsa, gözünü seveyim bari birazını dağıt ulan. Bak Bill Gates'e... Adam servetinin yüzde doksanını dağıtıyor, milyonlarca insanı hastalıktan kurtarıyor, tarihe adı hem Microsoft'un dâhisi diye geçecek ama bence ondan daha da önemlisi, "Milyonlarca Kişiyi Ölümden Döndüren Cömert İnsan" diye de geçecek. Bunu yazarken tüylerim ürperdi, Bill Gates'i çok seviyorum. Cömert adamlara dört mevsim kapım açıktır. Ben de çok cömert ve yardım sever olduğuma inanıyorum. Umarım gün gelir Steve Jobs'ın servetinin binde biri (yani 5.5 milyon dolar, ehueuhe) bende de olur, bir Lamborghini Gallardo, her jenerasyondan bir Corvette, istediğim bütün gitarlar (80-90 tane vardır)bir de büyük ev aldıktan sonra gerisini dağıtmazsam neyim lan... Ha, bir de geçen bir çorap gördüm çok beğendim, onu alırım tamam, sonrasında dağıtacağım. Steve Jobs'a o yüzden buradan "yazıklar olsun" diyorum...

Brickberry

Burada etrafta sağda solda Blackberry kullanan arkadaşlarım var. Yahu Blackberry ne ya... Ortada iPhone veya ne bileyim HTC Evo falan gibi telefonlar olmasa, Blackberry'e belki diyeceğim ama sonuçta Samsung, Nokia ve Sony Ericsson'un telefonları bile Blackberry'i ezip geçiyor. Blackberry kadar berbat menülü, lagli, zevksiz, tasarım garibesi (hilkat garibesinin amcasının oğlu oluyor bu) bir telefon görmedim... Admlar klavyede iki tuş değiştiriyorlar, yeni model diye piyasaya çıkartıyorlar. Bir de gelip bana "ben bunda BBM yapıyorum, sen BBM yapabiliyor musun iPhone'da" diyorlar... Ulan ben Facetime ile yüzyüze konuşma yapıyorum, BBM'i ne yapayım be kardeşim. Yani bu olay, pilot olmuş bir adama, "uçak da ne kardeşim, benim at arabasına yeni tekerlek taktım ne haber" denmesi gibi... Aranızda Blackberry kullanan arkadaşlar varsa, lütfen telefonunuzu değiştirin arkadaşlar. Curve'den tut Bold'a, Storm 1'den tut Storm 2'ye kadar bütün Blackberry'lerle oynadım. En vasat telefon… Kendinize bir iyilik yapın ve iPhone'a geçin. Böyle bir karar verdiyseniz, elindeki Blackberry'nin resmini çeken ve bana yollayan arkadaşlara, iPhone 4'e upgrade için 100'er dolar yollamayı düşünüyorum. Yani upgrade'de ilk yardım benden, lütfen bırakın bu Brickberry ayaklarını. iPhone PWNS Blackberry...

Sonuca Gel Hocam Sonuca

Sonuç daha dünden belliydi bahar fosurcuklarım. Dediğim gibi iPhone 4 piyasadaki en iyi telefon. Bir arkadaşımda HTC Evo var, iPhone 4'den sonra gördüğüm ve oynadığım en iyi telefon o. Ama iPhone açık ara eziyor onu da. Bunun dışında Droid alan bütün tanıdıklarım ise telefonu geri götürdüler. Artık karar sizin, ama ben kesinlikle iPhone 4 diyorum ve yer açısından daha fazla coşup Serpil'den azar işitmeden yazımı sonlandırıyorum. Bütün iPhone fanboyları ise yaklaşık 30 fotoğraftan oluşan detaylı görsel iPhone 4 incelemem için Facebook sayfama bekliyorum. Sayfama sitemden ulaşabilirsiniz: www.goktug.com Herkesi seviyorum, hoşçakalın!





HAYALET GEMİ

F.Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Tüm yaşam bir düşüncedir aslında

"Yörüngeden Dünya'ya baktığımda her şeyin anlamını yitirdim. Tüm o politik düzmeceler, dinler, toplumsal olaylar önümdeki o küçücük kürenin içinde yitip gitti" demişti The Boss, Snake Eater'ın sonunda. Kendi koyduğumuz sınırların içinde, kendimizi ülkelerin içine hapsetmişiz ya çok uzun zaman önce… Ne salak medeniyetimiz var demekten alamadım kendimi. Sahi ya, neden salağız biz? Bana göre bunun en önemli sebebi, varlık sebebimizi dayandırdığımız her neyse onu tabu haline getiriyor olmamız. Ama bakın tarihte bunun çok ilginç bir örneği mevcut…

Roma'nın, etrafındaki kabilelere yeni yeni kafa tutmaya başlayıp etrafını keşfetmek için güdülenmeye başladığı tarihlerde, eski Yunan ile ticari ilişkileri geliştirmeye başlıyor. Elbette ki Yunan'dan alınan sadece pirinç, buğday olmuyor. Çok yoğun bir kültür alışverişi yaşanmaya başlıyor, gelip gitmeler arttıkça. Roma insanını tanımlayan üç sözcük vardır; asker, yurttaş ve çiftçidir Romalı. Basit adamdır. Karmaşık hayat ona göre değildir. Ancak o tarihlerde sadece donanmanın ileri gelenleri için kullanılan "classis" kelimesi, Yunan'da tekrar anlam bulmuştur onlar için. Yunan, onlar için classis'tir artık. Roma, Yunan'da öyle yoğun bir kültür birikimi ve düşünce yaşamı ile karşılaşır ki kendi yaşadığı hayatı tümden sorgulamaya başlar bir anda. Felsefe akımları, komedya, tragedya, scene gibi kavramlara çok ama çok yabancı olan Roma, Yunan'ın bu mistik ve karmaşık havasından çok etkilenir. Ve classis kelimesinin macerası, tüm bu etkilenmenin tarihçesini barındırır içinde. Donanmanın üst rütbeli askerleri için kullanılan classis kelimesi bir süre sonra anlamını genişleterek toplumun ileri gelenleri için kullanılmaya başlanır. Yunan tanışıklığından sonra da, o mistik kültür classis'tir artık Romalı için. Classis… Yani ulaşılması gereken değerler bütünü.

Ama işin daha ilginç kısmı nedir bilir misiniz? Roma, tarihte görüp görebileceğiniz en muhafazakâr toplum ve insan yapısına sahip ülkelerden biridir. Ölen aile büyüklerinin yüzlerinden maskeler yapıp evlerine asacak kadar köklerine, geleneklerine bağlıdırlar. Aslında yeniliklere son derece kapalı ve ketumdurlar. Peki, Yunan düşüncesi, Roma'nın köklerine ekildikçe hiç mi karşı çıkan olmamış? Hem de nasıl… Bazı Romalı tarih yazarları ve meclis üyeleri arasında korkunç kavgalar yaşanmış. Ancak çok geçmeden Roma'nın kültürel yaşamı meyvelerini vermeye ve bu meyveler halk tarafından sindirilmeye başlanınca anlaşılmış aslında ne yapılmak istendiği… Roma, kendi kültürel bağlarından kopmadan Yunan'ı alıp kendi kimliğinde eritmeyi öylesine iyi başarmış ki nihayetinde gelip Shakespeare'e, Moliére'e ilham kaynağı olacak eserler çıkarmış ortaya.

Dogmalar arasında kaybolmak, içinde yaşanan toplumun yanlışlarına tabu muamelesi yapmaktır bizi kendimiz olmaktan alıkoyan. Ama önce insan ve insan hayatı olmalıdır düşünülmesi gereken. Mesele ne olursa olsun, ne kadar büyük yanlışların içine çekildiğimizi düşünürsek düşünelim, önce insan hayatı ve onun çeşitliliklerle beslenmesidir üzerine kafa patlatılması gereken. Lütfen bırakın herkes istediğini gibi yaşasın. İsteyen dilediği müziği dinlesin, istediği tanrıya tapsın, istediği politik akıma kapılsın, istediği cinsiyetten insanla sevişsin. Çünkü herkes hayata kattığı değer kadar kalacak, insan varlığı sadece ama sadece birilerinin zihninde var olmaya devam edecek. Sınırlar, bayraklar, ikametgâh ilmühaberleri bir gün bu dünyadan silinecek ancak geriye kalan sadece insanlığa dair bir düşünce olacak uzayda yankılanan.

Yaşama ve onun içinde var olmayı hak eden tüm değerlere saygı duymayı öğrenmedikçe, sadece yaşar gibi yapıyoruz. Ölmüş dedesinin maskesiyle büyütülen bir Romalı kadar bile esnetebiliriz zihnimizi, öyle değil mi?

Dogmalar arasında kaybolmak, içinde yaşanan toplumun yanlışlarına tabu muamelesi yapmaktır bizi kendimiz olmaktan alıkoyan.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Kontrolü ele almak

En sol şeritten, biraz da hızlı gidiyorum. Dalmışım, kafamda bir sürü fuzuli mesele, bakıyorum ama görmüyorum. Birden Çağla "Aman! Sinan!" gibi bir şeyler söylüyor. Fark ediyorum ki önümüzdeki araçlar durmuş ama ben aynı hızla gitmeye devam ediyorum. Uyuklamadığım ve direkt önümdeki arabaya baktığım halde, durduklarını görmemiştim o an. Tam anlamıyla "bakmak ama görmemek" bu olsa gerek. Neyse ki o an yanımda Çağla'm vardı, yoksa şu an başka bir boyuttan yazıyor olabilirdim size.

Beyin çok ilginç bir organ. Biz farkında olmadan milyarlarca girdiyi işleyip gereksizleri eleyerek, gereklileri bilincimizin kullanımına sunuyor. Bilinçli bir şekilde bu eleme işlemini yapmamız asla mümkün değil ve bu sürecin otomatik işlemesi büyük bir nimet.

Ama şöyle kötü bir huyu var beynimizin: Sürekli aynı hareketleri, aynı şekilde tekrarlamaya itiyor bizi. Böylece belli işleri otomatiğe bağlayarak bilinçli hareketin gerektirdiği ekstra emekten tasarruf etmeye yönlendiriyor. Örneğin her sabah aynı rutinle yataktan kalkıyorsunuz değil mi? Yataktan kalk, tuvalete gir, yüzünü yıka, çay koy, ekmek gelmiş mi bak… diye gider. Bu alıştığınız bir rutindir ve genellikle hiç düşünme ihtiyacı hissetmeden kendinizi işe giderken bulursunuz. Kontrolünüz dışındaki etkenler genellikle bu noktada başlar.

Alışılmışlığın tuzağından çıkmazsanız ömrünüzün sonuna kadar aynı günü yaşayıp durabilirsiniz.

Lakin bu bir sorun, çünkü siz hep aynı, yıllarca aynı şekilde yaşamaya devam ettikçe, yaptığınız her şey otomatikleşiyor. Düşünmeden yaşamaya, otomatik bir şekilde günleri geçirmeye başlıyorsunuz. Bu beyninizin sizi sürüklediği bir durum. Hep aynı yolu kullanırsınız işe giderken. Aynı müzikleri dinlersiniz. Yeni ve zorlu oyunlar yerine yıllardır oynadığınız aynı oyunu tekrar oynamak istersiniz… Nasıl, tanıdık geldi değil mi? Buna "alışılmışlığın tuzağı" adını veriyorum ben. Ve bu tuzağı kırmazsanız ömrünüzün sonuna kadar böyle yaşayabilirsiniz. Veya bu otomatik yaşayışınıza müdahale etmezseniz, beklenmedik ve ani karar verilmesi gereken durumlarla karşılaştığınızda doğru hareket edemezsiniz.

İşin kötüsü sadece günlük davranışlarınızda geçerli değil bu otomatikleşme: İnsanlar hakkında inandıklarınız, dünya görüşünüz ve inançlarınız da otomatiğe bağlanmaya doğru meyleder daima. Kendimizi ve inançlarımızı, davranışlarımızı geliştirmektense bize eklenmiş doğruları, temelimizdeki önyargıları kati gerçek kabul ederek bakarız dünyaya. En basitinden bizim gibi konuşan herkese olumlu bakarken (bana benziyorsa zarar gelmez), farklı dil konuşan, biraz farklı gözüken herkese tehdit gözüyle bakmaya başlıyoruz. Eksik bir yaratık olduğumuzu unutarak inancımızdaki gedikleri unutarak, eksiklerimizi giderme yoluna değil, sadece ve sadece doğru olduğuna inandığımız her şeyi yüzde yüz kemikleştirerek hayat yolunda ilerlemeye devam ederiz.

Oysa ki tıpkı daima bir rüyaya ortasından başlamak gibi, bir düşüncenin, bir inancın hatta bir arkadaşlığın tam olarak hangi noktada başladığını bilemeyiz. Buna beynimiz otomatik karar verir. Kabul ettiği bir düşünceyi tohum kabul eder ve yeşertmeye başlar, bahçemizi kurutacak bir zararlı da olsa bu. Otomatiğe bağlamak, işleri kolaylaştırmak için kurulmuştur kendisi. Eğer kontrolü ele alamazsak ölene kadar otomatik viteste kalır.

Gemi ele almak için yapmanız gereken şey basit: Beyninizi şaşırtın. Beyniniz de kaslarınız gibi, ancak kullanıldığı zaman gelişir. Bu yüzden en temelden değişikliğe başlayın: En otomatik yaptığınız şeyleri bile ufak farklılıklarla yapmaya başlayın: Sabah yataktan kalkınca iki set mekik çekin, sonra diş fırçanızı diğer elinizle tutun, çay yerine bir kahve yapın, otobüse bir sonraki duraktan binin, farklı bir yoldan gitmeyi deneyin. Daha sonra, yeni fikirlere açın kendinizi, farklı insanlarla konuşmaya, görüşmeye başlayın (tabii ki size olumlu katkıda bulunanlar olsun bunlar). Olumlu ve yeni bir şeyler denemekten çekinmeyin, biraz da Jim Carrey'nin "Yes Man" filmindeki gibi yaşayın bakalım hayatı.

Çünkü siz hep aynı şekilde yaşadıkça, karşınıza çıkabilecek yeni alternatif ve açılımların sayısını da kısıtlıyorsunuz. Değişikliğin gelip size çarpmasını bekleme halinde olmayın. Bir gün işe çok farklı bir yoldan gitmeniz belki de sizi evleneceğiniz kişiyle karşılaştıracaktır. Denemeden asla bilemezsiniz.





RÜYA TAMİRLERİ

Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Çukurdaki ıslak kelimeler ve bir şey söylememeleri hakkında

Gökyüzü bize bir şeyler anlatmaya çalışıyor, söylediklerini Türkçeleştirip Twitter'a giriyorum, yazarken "Oyuncunun Sosyal Ağ Rehberi"ni hatırlıyorum ve Dragon Age'in yeni DLC'sinin ismini. Geçmeliyim bunları, bulutların neyle dolu olduğunu çözmeme faydası yok bu hatırladıklarımın. Ayaklarımda sıcak bir külçe, bağlıyım, kıpırdayamıyorum, kıpırdamıyorum çünkü duymuyorum, kafam bir metro istasyonu, sadece anonslar var, kulağıma fısıldanan bütün incelikli sesler kayıp. İstanbul, içinde her şeyden biraz olan garip sularla yıkanıyor, sözcükler çamura karışıyor, duygular buharlaşıyor, o yüzden yapış yapış şehir, o yüzden bulutlar peşimizde... Bulutlarla aramızdaki garip alışveriş hali sürüyor, ama ben hâlâ alışverişte değil gasp edilmiş gibi hissediyorum... Edip Cansever'in sözünü ettiği tramvay ölüsü var aklımda. O kadar ağır ki hava, ölü bir köpekten daha iyi kokmuyor sokaklar, köpeğin ölüsüne değil kokusuna ağlayacak kadar bencilleşmiş burnumu çekerek düşünceleri dağıtmaya çalışıyorum. Mümkün değil. Bir yoğunlaşıyor, bir boşalıyor aklım. Bulutlar bu yüzden önemli, bu yüzden tanıdık, bu yüzden kıymetli ve bu yüzden aldatıcı. Akıyor aklım, yaz günü nasıl bu kadar şiddetle akabildiğini soramayacak kadar kahverengiyim, çamur içindeyim ve temiz olmak bir ihtimal değil. Uykudan önceden daha önceden deyim, temiz saçlar, temiz çarşaflar için erken, hiç özlemiyorum yumuşatan, gevşeten kokuları. Ben biraz pisim bugün. Biraz bu şehir gibi kokuyorum, ölü bir köpeğim. Bu tramvay kadar duruyorum. Anons başlıyor; "mind the gap.." Yanlış şehirdeyim. Değilim. Bütün algılarım yanılıyor.

Akıyor aklım, yaz günü nasıl bu kadar şiddetle akabildiğini soramayacak kadar kahverengiyim, çamur içindeyim ve temiz olmak bir ihtimal değil.



Çok mutluyum, çok bitkinim, çok sinirliyim, çok hissizim. Bunlardan herhangi biri için dolabilir gözlerim. Ama beni gözlerime bakarak anlamaya çalışmasın İstanbul, ben onun yağmur suyu dolu çukurlarına bakıyor muyum? Şarkı "you're a fool" diyor, kim, ben mi? Halt etmişsin... Artık konuşmuyorum şarkılarla, anlamıyorlar beni, ben onları anlamaktan yorgunum. Peki neye ağlıyorum hakikaten? Yaz günü niye doluyor bu bulutlar?

Kime anlatsam derdimi, bilemiyorum. O yüzden işte akıyor aklım. O yüzden İstanbul'un bu yaptığı çok tanıdık. Kahverengi bir lekeden, içi boşalmış bir buluttan fazlası değil benden geriye kalan. Ayın belli saatlerinde çukurlara doluyorum, buharlaşmak için bekliyorum. Su kenarına kurduğum kişisel medeniyetimi dalgalarla devirirken sormuyorum; "bu muydu hayat?" Çünkü her şey paramparça olurken yerinde duran tek bir gerçek var: Her şey yerli yerinde. Yaşamın benden büyük olmasını, sorgulanamamasını seviyorum. Yelkenlerim suda, su çukurda, çukur içimde ve evet, hepsini inek içti.

Inception'ı izlemeye gidiyoruz derginin son günü. Gördüklerim, bir gün önce okuduğum kitaba ilişmeye çalışıyor, hani güçlerini birleştirseler keşke, daha kolay olacak içimden atılmaları. Olmuyor tabii ki. Hepsi yalnız, hepsi kendi başına bir şeyler söylemek zorunda, her biri yanında ayrı bir külçe taşıyor, ayrı ayrı bağlıyorlar ayak bileğine o ağırlıkları, ortalamasını almak yasak, sadece üst üste eklenebilirler. Öyle kurgulanmış olmalılar, sen öyle kurgulanmış değilsen bile. Peki ben niye birbirlerine eklensinler diye bu kadar deliriyorum, bulutlarım dolsun, daha büyük döküleyim diye, hafif kalmak için, o kadar ağırlaşsam ki taşıyamayıp bıraksam diye. Biliyor muyum ki öğrendikçe yoruluyor akıl, yoruldukça ağırlaşıyor, ağırlaştıkça öğrendiklerini yapamaz oluyor... Bir sürü yerden bağlanmış bir zihnin anlamlı cümleler kusamıyor olması bu yüzden. Kahverengi bir leke yağıyor üstüme. Inception aradığım film değil, Chuck Palahniuk sadece imrendiğim bir yazar.

Kocaman bir yolda gidiyor araba, ben arkada oturuyorum ve tek başınayım. Direksiyon boş, muhtemelen yolun kendisi sürüyor bizi, beni. Evet, rüyamdayız. Varmak istediğim bir yer olmadığına göre kimin sürdüğü, nereye gittiği sorun değil. Fakat yol ikiye ayrılıyor, orada bir şeyler demem gerektiğini fark ediyorum yaklaştıkça. Vakit (y)az, yetişemezsem durur muyuz yoksa kenardan uçar mıyız fikrim yok, aslına bakarsan bunun gerilimini falan yaşıyor da değilim. Ama basit bir soru kesik beyaz çizgiler halinde geçip duruyor yolun ortasından: Dur-mak-öl-mek yazıyor yolda, kesik kesik soruyor. Ben nasıl durulacağını bilmiyorum yol giderken. Nasıl ölüneceğini de bilmiyorum ölmeye kast etmeden. Ben sadece günün birinde gerçekleşeceği varsayılan bir kaza olarak sağdan sağdan gitmeyi biliyorum, düz bir çizgi halinde ve durmadan yaşamayı biliyorum, bir gün kaza kurbanı olacağıma dair rivayetler var gerçi ve gerçi o trafik işaretlerini arıyor gözlerim.

Bunları birleştir sevgili okur. Ben hangisinin neyle ölçüldüğünü, ne kadarının formüle katılması gerektiğini bilmiyorum ama hepsi birleşince bir cümle çıkacak ortaya. Ucu yokmuş gibi görünen parçalar birleşecek, bulutlarla Palahniuk, tramvayla çukur, külçelerle yol çizgileri bir yerde buluşacak... Bilmiyorum, bağlamımı çözülmüş halde bırakıyorum eline, istersen saçını bağlamak için bile kullanabilirsin.



IŞIKLI KİTAPLAR

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

Sırların gizemsiz dünyası

Hiçbir zaman gizemli veya gizlenen biri olmadım/olamadım. Bazen imrendim internette bir gölge gibi dolanan insanlara, çoğu zaman saçma buldum. Hani klavye arkasında bambaşka biri olur ya insanlar, öyle de olmadım/olamadım. Nasıl olduğuna bile basmadı kafam. "Ya olduğun gibi görün ya da göründüğün gibi ol" demiş ya Mevlana, sanırım yedi öğüdünden bir tek onu tuttum.

Kişisel mahremiyet kavramı garip geldi hep, çıplaklıkta sakınca görmedim. *Cesur Yeni Dünya*'nın çok etkisi oldu bunda kuşkusuz. Yıllarca içimdekini döktükten sonra o sayfalara, neyi saklayacaktım ki başka? O bile samimiyetsiz bir şeye dönüşünce, sebebini yitirdi benim için. Biraz da isimle ilgili sanırım. Ben isimlerin insan karakterine etkisi olduğunu düşündüm hep. Tuğbek gibi bir isminiz varsa neyi saklayacaksınız ki? Google bulunalı beri kabak gibi ortalarda her şeyim. Murat olaydı adım mesela, tüm aramalarda on bininci sayfalara saklanabilirdim. Ama Tuğbek'seniz namussuz Google sayfalar dolusu döküyor bağırsaklarınızı. Aradan yıllar da geçse ofiste söylediğiniz aptal şarkıları bile silemiyorsunuz internetin zihninden.

Ebe, daima saklananlardan fazlasını görür ama yine de ebe olmak istemezsiniz. Bir kenara çöküp kafanızı gömmeyi yeğlersiniz.

Bazen her şeyim ortalıkta olsa da fark etmezmiş gibi geliyor. Beni bilmek isteyen, merak eden varsa öğrensin. Hangi şarkıyı severim, dün gece neye ağladım, neden kırık bir yanım... Sizi bilmem ama ben sırlarımı sırtımda taşırım, ağırlığını hissederim daima. Bazen boş bir sohbetin ortasında, en gizli neyim varsa gelir dilimin ucuna. Onu yutmak, yutkunmak ağır gelir.

Gizsiz ütopya

İşte bu yüzden, bin yılda gelmeyecek bir çağın hayalini kurdum yıllarca; kimsenin bir diğerini yargılamadığı, herkesin kendi değer yargılarıyla var olduğu ve farklının ötekileşmediği. İnsanların kendi gizlerinin yalnızlığında yaşamadığı, ayıbın başkasının kalbini kırmaktan öteye gitmediği. Sevmenin, en sevmemeniz gereken kişiyi bile sevmenin, size en büyük ihaneti edenleri bile sevmenin erdem değil, sıradan olduğu bir çağ. Saklamak, saklanmak zorunda kalmayacağımız bir çağ.

Bunu bir aşmışlık, bilgelik, büyüklük, üstün bir bilinç olarak koyacak falan da değilim. Ben neysem oyum, doğam bu, doğal olan bu sadece benim için. Ama bu dünyada yürüdüğüm nice yazlardan sonra öğrendiğim bir şey var. Bir insanın ayaklarında kendini gizlemekten beter bir pranga olamaz. Saklambaç gibi… ebe daima saklananlardan fazlasını görür ama yine de ebe olmak istemezsiniz. Bir kenara çöküp kafanızı gömmek yeğdir.

Ve içimizde tutmak istediğimiz, başkalarından sakındığımız şeyler çoğaldıkça onları koruması da zorlaşır. Bazen utanmaktır sebebi, bazen özel olması sadece… fark etmez. Daha büyük duvarlar öreriz içimize ki sakladığımız her ne ise güvende olsun. Ve kendimizi saklamak adına bu duvarları ördükçe daha da kararır dünyamız. Çünkü dünyayı ancak mağaramızın çatlaklarından görür hale gelene dek kaparız kendimizi. Halbuki algının kapıları temizlenebilse…

Sırsız Özgürlük

Yıllar boyu özgürlüğün ne olduğuna kafa yorduktan sonra, bütün sorularımın cevabını veren W. Blake oldu. "Özgürlük kaybedecek bir şeyin olmamasıdır" derdim hep. Ne kadar eksik olduğunu bunun, o gösterdi. Artık şöyle diyorum "Özgürlük kendini bir hücreye kapamamaktır". Çünkü sizi mahkum edebilecek tek kişi sizsiniz, sizi özgürleştirebilecek tek kişi sizsiniz ve kendinizden başkasını özgürleştiremezsiniz. Mahpusluk, insanın kendine ettiği bir şey, çevrenizde kaç duvar olduğuyla, kapınızda kimin nöbet tutuğuyla hiç alakası yok.

Kalbinizi açmazsanız dünyaya, dünyayı hissetmeyi nasıl beklersiniz ki? Perdeleri örtülü bir odaya nasıl gün ışığı girebilir? Perdeler dışarısı, içeriyi görmesin diyedir hesapta. Ama hapis ettiği, kapadığı sadece içerisidir, dışarısı hâlâ dışarıdadır özgürce. Kalbini açmayan, dürüst olmayan, herkese samimiyetle yaklaşmayan biri işte bu yüzden özgür olamaz. En geniş çayırın ortasında, bulutsuz bir gökyüzünün altında, kollarını açıp dört yanına esen rüzgârı hissetse de özgür değildir. Çünkü o rüzgârı hissetse bile, ne kendini, yaşamını, ne de en sevdiklerini hissedebilir. Ama özgür olmasını bileni, kalbini açanı, kırk kapı ardına da kilitleseniz alamazsınız özgürlüğünü elinden.

Elbette bu tek başına yeterli değil. Tutkuların esiri olmamak, egonun kölesi olmamak, bencillikten vazgeçmek, korkulardan, umutlardan kurtulmak, hiçbir şeye pençelerini geçirmemek, hiçbir şeyin, hiç kimsenin kölesi yapmamak kendini... Özgürlüğün şartı çok, lanet şeyi hissetmek cidden zor.

Ama ilk adım sırlardan kurtulup kalbini açabilmek. Evet, abartmanın, en gizli rüyaları sosyal ağlardan yaymanın gereği yok belki. Çünkü asıl mühim olanlar en sevdikleriniz. Onlara ve onlarla yaşadıklarınıza dürüst olduğunuz gün, bir bardak suda dahi sonsuzluğu görebilirsiniz. Düşünsenize, o gün sizi kim esir edebilir?



Posta İdaresi



Ben meteorolojiye inanmıyorum.
Eğer gerçek olsaydı, Sibirya'dan gelen soğuk hava dalgası şimdi gelirdi.

Eren nerede, suya düştü. Su nerede, Eren içti. Eren nerede, dağa kaçtı. Yazın tam ortasında, bu bunaltıcı sıcaklardan şikâyet etmeden yaşayabilmek için başka çaresi olmadığını düşünmüştü Eren. Biliyordu ki kaçınılmazdı yanmak, en azından bu bir son olsun istemişti. Ama henüz yeni başlıyordu hayat; eskisinden daha özgür ve daha bilinçliydi. Yapılacak çok iş, söylenecek bolca söz vardı. Ağır olduğu söylenen başını kaldırdı, göründüğünden daha ağır olduğu iddia edilen elini mektuplara doğru uzattı ve başladı okumaya.

SILENT HILL

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi. Sorumdan önce sizi tebrik etmek istiyorum; böyle eğlenceli ve mükemmel bir dergi çıkardığınız için. (Çok orijinal oldu değil mi?)
Olsun, bir yerlerden başlamak lazım.

Size bir soru sormak istiyorum. Ben Silent Hill Shattered Memories incelemenizi okudum, çok beğendim ve oyunu Wii sahibi olmama rağmen PSP için aldım (fiyat farkı yüzünden). SHSM videolarını YouTube'dan da takip ediyorum. Ancak oyunu 4 kez oynamama rağmen oyunun Wii versiyonunda olmayan şeylere rastladım (ya da bu benimle ve "seçimlerimle" alakalı bir şey). Oyunun Wii ve PSP versiyonları arasında bir fark var mı acaba? Cevabınız için şimdiden teşekkür ederim. Sağlıklı ve mutlu kalın :)
Umut Şenol

Dediğin gibi yaptığımız seçimlere göre sadece oyunun sonu değil, genel hikâye akışı ve oyun boyunca karşılaştığımız çok sayıda detay da değişiyor Shattered Memories'de. Lakin platformlar arasında bahsettiğin türden bir fark yok. Başlangıçta Wii için hazırlandığı için PS2 ve PSP uyarlamalarında hareket algılayıcının getirdiği güzelliklerden mahrum kalıyorsunuz sadece. Bahaneyle henüz oynamamış olanlara da önerelim buradan. Yine bekleriz Umut; sen de bizden mutsuz kalmayasın.

MEKTUP GİBİN AMA DAHA TEKNOLOJİK

Selam tüm Oyungezer ailesi ve Eren Abi! Oy, ne kadar da coşkulu bir giriş oldu di mi? Ben Ece. Eren Abi sana birkaç sorum olacak ufağından, hazırsan başlıyorum.
Üzerine ölü toprağı serpilmiş bir güne canlılık getirdin Ece. Şimdi ben bu enerjiyle bissürü bissürü mektup cevaplarım ki!

Şimdi öncelikle, Oyungezer gibi bir dergide yazabilmek için hangi bölümden mezun olmak gerekir? Ya da şöyle diyim, şu bölümden mezun olursan senin için avantaj dediğin bir bölüm var mı?
Yok açıkçası. Çoğumuz birbirinden farklı yerlerde okuyoruz veya yaptığımız işle alakasız bölümlerden mezunuz. Aramızda şans eseri, ya da eğer inanıyorsan kaderin bir oyunuyla, kendini burada bulanlar da var. Sadece Oyungezer gibi bir dergide değil, genel anlamıyla yazarlık büyük oranda kendini geliştirmene bakıyor. Mümkünse yazmak istediğin alanın dışına da taşan, ne kadar geniş bir kültüre sahip olursan o kadar iyi.

Diğer sorum şu, Dragon Age 2 duydum doğru mudur?
Doğrudur efendim, kısmetse önümüzdeki mart ayında aramızda olacak kendisi. Resmi sitesinde yazdığı üzere ilk tanıtım videosu 17 Ağustos'ta yayınlanacakmış. Dilerseniz Eylül DVD'mizi beklemeden internetten izleyebilir, detaylı bilgiyi 360drc sayfalarımızda bulabilirsiniz.

Ve son soruma geçiyorum alkışlarınızla, bana Baldur's Gate dışında Dragon Age gibi güzel bir RP oyunu önerebilir misin?
İlk önerim The Witcher olacak; hazır devamı da (Assassins of Kings) geliyorken bir an önce oynamak lazım. Tabii oynanacaksa mutlaka her açıdan geliştirilmiş Enhanced Edition'ı oynanmalı. Yenilerden Fallout 3 ve Mass Effect serisi, eskilerden (yamalarıyla birlikte) Vampire: The Masquerade – Bloodlines, iki boyuta burun kıvırmazsan diğer BioWare ve Black Isle yapımı eski oyunlar diye bir liste oluşturulabilir.

Şimdiden teşekkürler cevaplar için. Büyüklerimin ellerinden, küçüklerimin gözlerinden, Eren Abi senin ayrıca alnından öptüm, hadin sağlıcakla!
Ece Yılmaz

Bayram değil seyran değil ama böyle bir neşe doluyor insan. Saymadığımız ziyaretlere bir yenisi eklendi, hadi bakalım.

OYUNGEZER DEBUT

Merhabalar Oyungezer ekibi,
Temmuz sayısında yaptığınız ters psikolojinin işe yaradığını ve bende derginize ilk mektubumu yazma hissi uyandırdığını söylemek istiyorum ve büyük ihtimalle bu mektup yayınlana na kadar her hafta yollayacağım (bu giriş için çok çalıştım evet).
Hakikaten üç kez göndermişsin aynı mektubu, helal olsun. Lakin eğer kırk kez göndermiş olsaydın görecektin ki kuantum düşünce tekniği uyarınca idarecinin çakraları açılıyor, içini tanrısal bir huzur kaplıyor. Yaşadım ben bunu, evet.

Uzun bir aradan sonra tekrar bayinin kapısını aşındırmaya başladığım şu günlerde bir bayan oyuncu olarak söylemeliyim ki derginizde bayan oyunculara yönelik oyun incelemeleri görmüyorum. Haliyle "Assassin's Creed serisi hayranı olarak Brotherhood ile ilgili 10 sayfa inceleme olsaydı da sorun olmazdı ki" cümlesini eklemek de içimden gelmedi değil.
Oyunları hitap ettikleri cinsiyete göre ayırmak pek doğru değil ama bayan oyunculara yönelikten kastın casual oyunlarsa eğer, o konuda haklısın, pek fazla yer vermiyoruz kendilerine. Daha doğrusu önceliği onlara vermiyoruz.

Okan Bey'e, şey, editörlere sorum olacak!
Peki.
Derginizde görüp beğendiğim, sonra da gidip dükkânlarda oğluma ister gibi bilgisayarıma istediğim oyunlardan Street Fighter 4 beni mahvetti. Bu konuda yazılan önceki incelemelerdeki tüm yorumlara yani Oyunezer'e katılıyorum (aman be Chun Li). Bu yüzden bana RYO, FPS veya aksiyon tarzı önerebileceğiniz oyunlar var mı? Söz veriyorum ince eleyip sık dokuyarak alacağım oyunu.
Her türden öneri için tek adres: Tekmili Birden mah. Yoksa Bunları Kaçırdınız mı sok. 90/91 Oyungezer-İstanbul. Login'i geçtikten, Organize Sanayi'ye gelmeden hemen önce; kime sorsanız gösterir.

Son olarak; İpek Cevahir'in anime incelemelerini bir anime hayranı olarak çok beğendiğimi ve kendisinin dergide başarılarının devamını dilediğimi not düşerek tüm Oyungezer ekibine hayırlı işler ve başarılar diliyorum. =)
Betül Şentürk

Ben de bir parantezliğine de olsa sözü kendisine bırakıyorum. *(O zaman bu ayın serisi Arakawa'yı Betül'e ithaf edelim :) -yanakları al al olan İpek)* Yeni albümünü merakla bekliyoruz Betül, hoşçakal.

VÖGELE

Yazın en acımasız dönemi, ter damlaları kim daha önce aşağı ulaşacak diye yarış yapıyorlar adeta ve yarışa her saniye yeni adaylar ekleniyor. Fiziksel vıcıklığa zihinsel boşluk (aralıksız kafa yormakla geçen 10 ayın ardından gelen 2 aylık aylaklık) ekleniyor, çok da gerekliymiş gibi. Bazıları bu dönemi bile aylak geçiremiyorlar, beklemek bile mesaili



Son model bir Pipboy sahibi olduğum için kendimi şanslı hissediyorum.



Yaz aylarının en çok aranan Pokemon'u, Squirtle.

"Natal için direksiyon taklidi yapmaya üşenen 'potansiyel' okur bayiye gitmeye üşenmez mi?"

bir uğraşa dönüşüyor. Gülen güldürene gülerken üzen üzüleni umursamıyor bile. O noktada 3. tekil şahıslar arayışı başlıyor. Bulunan şahısları tek bir zamir altında toplayınca mantık 3. çoğul diyor ta ki zamiri baştan sona okuyana kadar. Oyungezer... 3. çoğul küserken 1. çoğul haykırıyor zaferini, böylece kapağı çeviriyor 1. tekil.

Geçen gün yine rüyamda gördüm seni. Sevdiğim birini kaçırmışlar, onu kurtarmaya gidiyorum. Her nasılsa sen de oradasın. "Genç" taklidi yapıp içeri sızıyorsun ama sonradan genç olmadığını anlıyorlar ve seni bir odaya kapatıyorlar. Sonra oradan kurtuluyorsun, birlikte kaçıyoruz. Peşimizde Kane & Lynch'teki Lynch var ve bizi kovalarken "merak etmeyin, sizi seviyorum" diyor ki alakaya çay demlemek geliyor içimden. Rüyanın sonuna doğru da gerçek anlamıyla kıyamet kopuyor.

Öyle bir giriş yapayım ki hiçbir şey yazama istedim Eren'ciğim, kusura kalma :)

Ben de bu manasız ama bir o kadar gerçek rüyayla karşılık vermek istedim Diego'cuğum. Aslında inanır mısın, rüyayken her şey çok mantıklıydı!

Oyungezer'le ilgili bir şey okumayalı/yazmayalı/konuşmayalı o kadar zaman olmuş ki kendimi suçlu hissediyorum. Yetmiyormuş gibi Haziran sayısını da kaçırmış bulunmaktayım. Buradan bütün camiaya özür dilerken okurlardan birazcık anlayış bekliyorum, insanlık halidir arkadaşlar, bu seferlik geçin bir kıyak.

Tahmin edilebileceği gibi geçmiş sayıyı edinmek için gereken prosedüre başvurdum. Ama bu noktada bir iki kişisel fikrimle ofise dobra bir başkaldırıda bulunmak istiyorum. Sizce de bir abonelik sistemi (1 senelik/20 sayılık/ömür boyu) sağlamanın zamanı gelmedi mi? Diablo 3'ü herkesten önce duyuran, Yerli Kardeşler'le pişpirik oynayıp kartları koltuk altlarına sokturtan (!) ve geçen sayıya bakarsak E3 gibi bir fuarda en çok eşantiyon toplamayı başaran bu markanın artık ağlarını örmesinin vakti değil mi sizce de? Marka dedim çünkü Oyungezer deyince beni en çok şaşırtacak zihinlerde bile bir dergiden fazlası canlanıyormuş artık. İstediğimizi (!) başarmışız, sağır sultan DVD'deki duyamadığı müziklere yanarken kör bakkal komşu çocuğuna sesli sesli Posta İdaresi okutturuyor. Tam da forma girmişken azla yetinmenin sırası değil bence. Bakın Microsoft'a, Nintendo'ya. Adamlar tembel oyuncuların popolarını kaldırmaya çalışıyorlar. Kaan ağabey demedi mi oyuncu dediğin tembel olur diye? (bkz. geçen sayı Oyunezer) Natal için direksiyon taklidi yapmaya üşenen "potansiyel" okur nasıl olur da bayiye gitmeye üşenmesin? Ya da o ay harçlığı yetmediği için dergiyi alamayan yavrucak "söz ödevlerimi yapacağım" vaatleriyle neden ailesi tarafından "önümüzdeki 12 Oyungezer bizden" ile ödüllendirilmesin? Eşşek kadar oldun ey Oyungezer, değiştir artık kramponlarını. Bugünden bugüne artık oyun geliştiren, geliştirten bir ülke olmak için büyük adımlar attık. Bugünün amatör ekipleri yarın piyasayı sallayabilirler. Dağıtım dediğimiz tek dişi kalmış platformda mevcut mevkilere sektörü tanıtma gücü kaç markanın elinde allasen? Bu amatörler Steam gibi dış ve bu müstakbel dağıtıcılar gibi iç aracılar olmadan nasıl hayatta kalsınlar? Sen sektöre muhtaçsan sektör de sana muhtaç. Okur aç, okuyacaklar yolda, okutacaklar habersiz. Steam dedik değil mi? Steam yerli okura neden Gamespot yerine OGZ notunu göstermesin son çıkan favori oyunun? Ya da E3'te o kimselerin giremediği kapalı toplantılar için yaldızlı davetiyeyi neden OGZ almasın?

Hiç politikaya atılmayı düşünmüş müydün Diego? Mühendislik falan hikâye, para yok o işte. Bak hem kurabiyelerimiz de var? I-ıh mı? Peki o zaman. *(Ofiste yüksek sesle okudum mektubun burasını Diego, hatta "eşşek kadar oldun" kısmında öyle bir vurguladım ki ş'leri, herkes gaza gelmiş durumda. Bir tek abonelik işini erteleyip durmamız yavaşlıktan değil, bizim çalışma sistemimize uymamasından, onun dışında sonuna kadar haklısın, hadi büyütelim şu işi! -Serp.)*

Oh be, bir rahatlama geldi sanki. Ben yavaştan kaçayım, siz yazının sonuna gelmeden izimi kaybettirebilmek dileğiyle... İyi çalışmalar.
Diego Perini

Cevap beklemeyen ya da cevabı açık sorular sorduğun için koca bir "Diyor ki"ye dönüştü mektubun Diego, kusura bakmayasın. Bir de karşıdan karşıya geçerken önce sağa, sonra sola, sonra tekrar sağa bakmayı ihmal etme ki Yüce Vögele'nin paletleri altında kalmayasın, budur en büyük dileğim. Son olarak üçüncü tekillere ihtiyaç duyduğunda birinci tekil ve çoğullar belki biraz uzakta ama mütemadiyen buradalar, unutmayasın.

NİYET ETTİM Bİ POSTA ATMAYA

Selam Oyungezer dergisinde çalışan tüm insanlar. Ben aslında uzun zamandır başka bir dergi alıyordum bilgisayar oyunlarını takip etmek için ama büyük bir forumda bu dergiyi çok tavsiye ettiler ve ben de bunu almaya başladım. Çok sevdim, dolu buldum. Eskiden de okuyordum ama kaydım biraz yörüngeden. Severek okudum geçen sayınızı. Ve şimdi Posta İdaresi kısmında çok posta yok (en az 5000 tane vardır) demiştiniz. Doldurmak için bir posta atıyorum, sorularıma cevap bulacağımı ve dergide yayınlanmasını umuyorum. Hatta gelecek sayıyı ilk gün alıp direkt Posta İdaresi'ni açıcam gözüm dönmüş bir şekilde.

Oğulcan, şimdi sakin ol ve o dergiyi yavaşça yere bırak... Şu an posta kutusunda toplam 1401 adet mektup görüyorum. 34. sayımızı çıkardığımızı düşünürsek siz oradan hesaplayın aylık ortalamayı. Şaka maka üçüncü yılımıza yaklaşıyoruz yahu. "Daha dün gibi" derler ya, aynen öyle.

Sorulara geçiyorum bir solukta;
1- Şöyle içinde egzantrik şeyler olan, uçuk kaçık silahları olan, bilimkurgu gibi bir FPS arıyordum. Bioshock 1-2 ve Singularity'yi buldum. Sizce hangisi


Böyle Medic'e can kurban (arabacı olan). Ayrıca bu resim ve dahası DVD'mizin Bonus bölümünde.

daha iyi? Bildiğim kadarıyla Bioshock 2007 (ya da 2008) yılının oyunuydu. 2.si bu başarıyı yakaladı mı? Ya Singularity nasıl? Aydınlatırsanız mutlu olurum.
İlki kadar etki yaratmadı BioShock 2 ama yine de gayet güzel, oynanası. Zaten eğer ilkini oynadıysanız ikincisine başlamadan durmanız pek mümkün değil. BioShock rol yapma öğeleri bakımından daha zengin, atmosferi daha güçlü. Singularity'nin en büyük kozu objeleri zaman içerisinde hareket ettirmenize olanak sağlayan TMD ki diğer özellikleriyle birlikte kullanması bayağı eğlenceli. Ben olsam önceliği BioShock'a verir ama ikisini de mutlaka oynardım. Aradığın özelliklere sahip çok fazla oyun yok zaten.

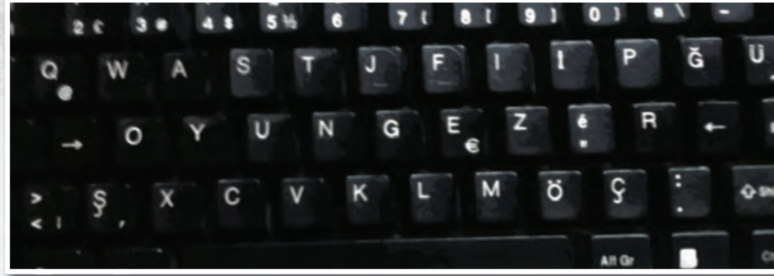
2- Sübliminal (bilinçaltı) mesajlar hakkında bir bilginiz var mı? Ne olduğunu falan biliyor musunuz? Biraz yorumlamanızı beklerim bir fikriniz varsa herhangi birinizin? :D
Genelde reklam, propaganda veya genel anlamda bir yönlendirme yapmak amacıyla kullanılan bir yöntem bu. Karşılaştığınız vakit doğrudan algılamadığınız, fakat zihninizde yaptığı çağrışımlarla etkisini artıran veya başka bir düşünceyi tetikleyen mesajlar diyebiliriz. İlgili mesaj bilinçaltınıza işlenir ve ileride yapacağınız tercihlerde rol oynar. İşe yarayıp yaramadığı tartışmalı tabii (demezsem Goyun'un ardındaki subliminal mesajı açık etmiş olurum).

3- Piyasada her çıkan oyun seri oldu, "yeni" oyun kıtlığı çekiyor musunuz siz de? E3'te hep baktım bilmemne 3, xyrggs 4, asdsad 2 falan seri oyunları dolu. Hiç ilk adını duyuran bir oyun göremedim.
Yenilik demek risk demek. Diğer yandan eğer önceden isim yapmış, marka haline gelmiş bir oyun varsa elinizde, sonundaki rakamı bir artırıp piyasaya sürdüğünüzde en azından belirli bir maddi kazancı garantileyebilirsiniz. Ha biz bunu niye dert ediyoruz, özgün bir şeyler göremiyoruz çünkü. Seriler kendi içlerinde devrimsel yenilikler getirmekten kaçındıkları için oyun dünyası bir anlamda yerinde sayıyor.

Şimdi önerilere geçiyorum, hafif terledim ama yılmayacağım, bitecek bu yazı bugün.

Mektuplarınız için adresimiz, postaidaresi@oyungezer.com.tr. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Yazmadığınız sürece karışık çerezlerin %62'sini kabak çekirdeği oluşturuyormuş!

Emre ve Erem Gülsoylu kardeşler üzerine su dökülen klavyelerini tamir etme bahanesiyle eskisinden çok daha kullanışlı bir tuş dizilimi icat etmişler.



"14 yaşında bir çocuk; dergiyi ve yazarlarını ne kadar sevdiğini, derginin hayatını değiştirdiğini ve bir gün en sonunda o dergiyi ziyaret edip idolleriyle tanıştığını anlatıyordu."

Al benden de bir o kadar. Deadline'ı (yine) bir gün geçtim, kendimi kötü hissediyorum.

1- Daha yeni Oyungezer okumaya başlıyorum, 2-3 ay falan oldu ne diyeyim. 1 sene kadar önce de okuyordum ama oyun dergisi bulmakta zorlanıyordum maalesef. O yüzden alamamak durumundaydım. Eskiden (1 sene önce) poster veriyordunuz, bu sayınızda yoktu. Benim en sevdiğim şey sevdiğim oyunların posterlerini duvarımın başköşesine asmaktır açıkçası. Artık poster yok mu?
Var ama yok. Var ama evde. Var ama vermem. Şaka bir yana, eğer yanlış saymadıysam geçtiğimiz bir yıl içerisinde toplam üç adet poster vermişiz. Bunların son ikisi geçtiğimiz Nisan ve Mayıs aylarında arka arkaya denk gelmiş. İmkân buldukça vermeye çalışıyoruz özetle, zira biz de seviyoruz posterleri. Bizim evin salonunda Goyun posteri asılı olduğunu söylemiş miydim? Gerçi aynı salonda bir adet Johnny Depp posteri de asılı ama onu ben asmadım doğal olarak.

2- Oyungezer'de konsol oyunlarına daha çok ağırlık vermeniz prensibiniz mi yoksa piyasada bilgisayar oyunu mu yok, yoksa biz bilgisayara verdiğimiz ağırlığı E3 önincelemelerine verdik kuzum mu diyorsunuz? Açıkçası bilgisayar için aldığım bir dergide 3 sayfa PC oyunu incelemesi, 15 sayfa konsol oyunu incelemesi okudum :) (E3 bölümü mükemmeldi oraya laf yook.)
Platformlar arasında böyle bir tercih yapmıyoruz, hayır. Ancak yeni oyunların çoğu konsollara özel çıktığından arada bir denge kurmak bizim için gittikçe güçleşiyor. Sonradan PC'ye uyarlanan oyunların da tamamı tekrar incelenmeyi hak etmiyor. Sektörün gidişatına ayak uydurmaktan başka bir şey gelmiyor elimizden anlayacağınız.

PC oyunculuğu ölüyor gibi bir anlam çıkartmayın tabii buradan. Piyasa ve ürünler muhakkak şekil değiştiriyor, özellikle mobil teknolojinin nasıl ağırlık kazandığı ortada ki bu noktada özellikle Apple büyük rol oynuyor. Bundan bir beş yıl sonra masalarımıza eşek kadar kasalar yerleştirdiğimiz günler geride kalabilir, aynı eşek kadar monitörlerde olduğu gibi. Günümüzde bir iPad tek başına çoğu insanın gazete okumak, mail'lerini kontrol etmek, Facebook'ta gezinmek gibi temel ihtiyaçlarını karşılıyor, üzerine kısıtlı da olsa oyun oynama imkânı sağlıyor hatta. Strateji gibi belirli türler ve özellikle de devasa online oyunlar söz konusu olduğunda PC oyunculuğunun daha uzun süre ölmeyeceğinden eminiz, ancak konsollar da çoktan "küçük kardeş" olmaktan çıktı.

Yeri gelmişken geçtiğimiz günlerde rastladığım bir bilgiyi paylaşayım. Söylentilere göre Microsoft uzunca bir süredir Xbox Live ile Windows Live'ı birleştirecek bir proje üzerinde çalışıyormuş. Amaç tahmin ettiğiniz gibi Xbox ve PC oyuncularını tek bir servis üzerinde bir araya getirmek. Test aşamasına geldiklerinde bulabildikleri en iyi konsol oyuncularını toplayıp ortalama PC oyuncularıyla karşılaştırmışlar, fakat işler pek bekledikleri gibi gitmemiş. Klavye-fare ikilisini kullanan PC oyuncuları her seferinde gamepad kullanan Xbox

Gezenti

Umutcan Özen

Bu ay tatili fırsat bilip Bodrum'a, Şile'ye, hatta Köln'e ve Münih'e giden okurlarımız olmuş, dergiyi de yanlarında gezdirmişler sağ olsunlar. Fakat Gezenti ruhunu içinde taşıyan Umutcan "Kolombus" Özen bir adım önlerine geçerek Tayland ziyaretinde Bangkok'taki yüzer markette temmuz sıcağına aldırmadan Oyungezer sefasını süren meyveci teyzeyi ve Phuket'teki yerli abimizi işte böyle yakalamış.





oyuncularını hezimete uğratmış. Yenmiş değil, basbayağı ezmişler yani. Test sonuçlarından memnun kalmayan Microsoft da doğal olarak projeyi rafa kaldırmış.

Kontrol söz konusu olduğunda çoğu oyun türünde gamapad'lerin klavye-fare ikilisine göre zayıf kalması şaşılacak bir durum değil aslında. Tasarımları rahat oynanış üzerine kurulu sonuçta; koltuğa uzanıp, hatta yayılıp saatlerce oynayabilirsiniz çoğu oyunu. Hassasiyetin yeterli olmadığı durumlardaysa oyunun kendisi size yardımcı olacak şekilde hazırlanmıştır, hazırlanmalıdır, donanımdaki açığı bir şekilde kapatmalıdır. Ben Microsoft'un yaşadığı başarısızlığı buna bağlıyorum. Ama dilerseniz siz PC oyuncularının konsol oyuncularından daha yetenekli olduğunu da iddia edebilirsiniz tabii (:

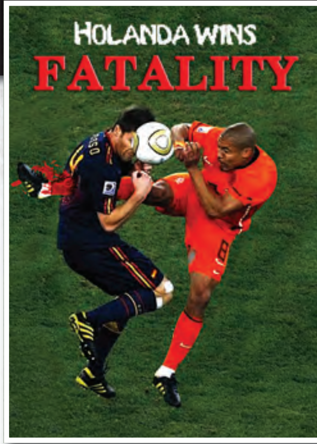
Bu kadardı. Ben Oğulcan Dimica. Haydarpaşa Lisesi'ne gidiyorum kem küm. Postamı cevaplarsanız çok, dergiye koyarsanız hayvani bir şekilde mutlu olacağımı ve böğüre böğüre MSN'de arkadaşlara "bakın lan postamı yayınlamışlar" diyeceğimi (bunu harbi yapıcam) belirtmek isterim.
Postan kabul olsun Oğulcan. Arkadaşlarına da selamlar.

DÜŞÜYOOOĞR

Merhaba, geçen Son Jeton bölümünde RollerCoaster Tycoon'u görünce heyecanlandım ve oyuna yeniden başladım ama ekran görüntülerini bazıları 2. oyundan gibiydi.
Öyleymiş hakikaten. Ama ne oyundu be, adamım Chris Sawyer. Annem bile bir ara merak salıp oynamaya başlamıştı, sonra zor kurtardık kendisini.

Bir de soru sorucam aklıma gelmişken, Ensemble Studios'un devamı olan Robot Entertainment'ın yeni oyunu hakkında bilgi verebilir misiniz?
Robot Entertainment şu an iki yeni oyun üzerinde çalışıyor. Birincisinin geçici ismi Spartan ama bu isim üzerinden bir tahminde bulunmak güç, zira Age of Empires III'ün kod adı Rocket idi mesela. Şu an alfa test aşamasında olan bu oyun büyük ihtimalle yine AoE tarzı bir strateji olacak, ikinci oyun hakkındaysa herhangi bir açıklama yapılmadı henüz.

Kaan Abi'ye de bir soru soracağım.
Kaan Abi'ye soracaklarımızı donanim@oyungezer.com.tr adresine gönderirsek daha mantıklı olur aslında. Yoksa ben üzerime alınıyorum böyle, kendim cevaplamaya kalkıyorum (:



Dünya Kupası'nda her zaman olduğu gibi yine dostluk kazandı sayın seyirciler.

Benim UPS herhangi bir elektrik kesilmesinde aniden kapanıyor, elektrik gelmeden de açılmıyor. UPS'in modeli Tunçmatik 1000 Lite, bilgisayardaki güç kaynağı 500 watt. UPS'e sadece harici harddisk, bilgisayar ve internet kablosu bağlı. Eskiden dayanıyordu kapatana kadar rahatça, şimdi anında gidiyor. Ayrıca bende UPS ile bilgisayar arasında bağlantı kuran kablo da yok. Çözüm nedir?
Mustafa Adgüzel

Ne kadar süredir kullandığını yazmamışsın ama eskiden dayanıyordu dediğine göre çok da yeni olmadığı sonucuna varıyorum. Şöyle ki; UPS'lerin içindeki aküler ortalama 2-3 yıl içerisinde ömürlerini tüketir ve amiyane tabirle şarj tutmamaya başlarlar. Bu durumda komple yeni bir UPS almak veya elindeki UPS'in aküsünü değiştirtmek dışında bir çaren yok. Eğer UPS'in yeni olduğu halde böyle bir sorun yaşıyorsan yine aküyle ilgili bir arıza çıkmış olabilir. Tunçmatik'in gayet güzel bir internet sitesi var, oradaki destek bölümüne girip yardım alabilirsin. Kolay gelsin.

KONULU

Merhaba. Aslında ideal bir Posta İdaresi mektubuna nasıl giriş yapılır bilmiyorum, zira Oyungezer'i ilk sayıdan beri takip etmeme, ondan önce de 2002'den beri eski dergiyi aralıksız alıyor olmama rağmen ilk kez bir mektup yazıyorum. Bir kez donanım sorusu sormuştum, o sayılmaz herhalde. Neyse, zaten bu mektubu yazmamın sebebi de o eski sayılar.

Bende eski zamanlara yönelik büyük bir saplantı (kibarlaştırırsak "sempati") var, dergiler de bunun bir parçası. Son 3-4 yıldır ikinci el kitap çarşılarından daha önce okumadığım sayıları (sadece bu derginin değil, sevdiğim her derginin) toplamak ve bunları okumak gibi bir hobi edindim. Şimdi internet fenomeni olmuş birtakım eski yazarlarla o sayılar sayesinde tanışmıştım mesela. Bugün de yine bir eski sayıyı (Ağustos 2002) okurken, Inbox bölümündeki bir mektubu tekrar hatırladım. 14 yaşında bir çocuk; dergiyi ve yazarlarını ne kadar sevdiğini, derginin hayatını değiştirdiğini ve bir gün en sonunda o dergiyi ziyaret edip idolleriyle tanıştığını anlatıyordu. "Vay be," dedim bir kez daha, "keşke ben de onun gibi sevdiğim şeylerin peşinden sonuna kadar gidebilseydim..." Kim bilir kaç kişi biliyordur bu mektubu cevaplayacak kişinin (cevaplarsa tabii :) o çocuğun ta kendisi olduğunu, benden başka manyak var mıdır acaba ikide bir eski günlere dönen. Ve kim bilir kaç mektup daha alıyorsun her gün, yazarları ileride eskiden mektup attıkları dergide başkalarının mektubunu okuyacak olan -tıpkı senin gibi-.
Aah... Neverwinter Nights kapaklı, üzerinde Doom 3'çü amcanın "Yeni sistem almazsanız hepinizi yiyeceğim!" dediği sayı... *snif* Arada bir tekrar tekrar açıp okuyorum o sayfaları; okuyorum ki nereden geldiğimi asla unutmayayım. Bundan sonra nereye gideceğimi, diğer bir deyişle *işin içinden nasıl çıkacağımı* hâlâ bilemiyorum aslında. Ama görüyorum ki bir hayal gerçek olmuş, demek ki başkalarının da bir şansı var. Ve görüyorum ki en azından artık daha uzun cümleler kurabiliyorum (: Tavsiyem eğer elinizde mevcut ise eski dergileri bol bol karıştırın. Nostalji bir yana, başka tanıdık isimlerle de karşılaşabilirsiniz. Bir de yayımlanmamasından korkup mektup yazmamazlık yapmayın, kendinize boşu boşuna işkence etmeyin. Derim ben.

Neyse, böyle şeyler düşünen bir adamım ben. Diğer bahsetmek istediğim şey de bununla alakalı aslında. Intel Quad Core Q8200 işlemci (2.66 GHz'e overclock yaptım bir de), ASUS Rampage Extreme, 4 GB ram, 1 GB Radeon HD4870 gibi parçalardan oluşan bir bilgisayarım var, büyük mucizeler beklemesem de tahminimce piyasadaki her oyunu en üstün birazcık altında bir detay seviyesinde çalıştıracaktır. Kesin konuşamamamın sebebiyse bu sistemde oynamayı tercih ettiğim oyunlar. FM 2010'dan sonra bilgisayarımda kurulu en yeni oyun Europa Universalis III. Guitar Hero III, GTA: San Andreas, Warcraft III, Quake III, Fifa 99 diye geriye doğru geliyor liste. En eski oyunum mu? Bilmiyorum. Ama 386 oyunlarım da var, NES oyunlarım da. Daha yeni 19Öbir geniş ekran monitör aldım mecburiyetten, ama hiç memnun değilim. Niye? Çünkü eski oyunlar geniş ekran oynanmıyor da ondan. Yeni oyunlara karşı bir heves duymuyorum. Mesela "artık genel akıma uymalıyım" diye düşünerek Temmuz sayısındaki E3 dosyasını açtım ve "Çıkar Çıkmaz Alacağım Oyunlar" diye bir liste yaptım. Homefront hariç hepsi küçükken oynamaktan zevk aldığım bir serinin devamı, Homefront da zaten Freedom Fighters'ın remake'i gibi geldi bana direkt.
Şimdi ben de merak edip baktım sistemimde neler kuruluymuş diye. Alien Swarm, Braid, Frets on Fire, Just Cause 2, Portal, Singularity, Sleep is Death. Bu kadarmış vallahi.



Fazla da uzatmak istemiyorum aslında. Bir soru sorayım da bari cevaplanması halinde insanlara bir katkısı olsun mektubun. Yeni olduğu halde insana eski bir oyunmuş tadı veren bir oyun var mı bildiğin? Okuduğun için teşekkürler, kolay gelsin.
Ahmet Özdemir

Monkey Island 2 Special Edition! Son zamanların en nostaljik oyunu şüphesiz, kaçırmamak lazım. Kendin nostalji yaşadığın yetmiyormuş gibi beni de yanında sürükledin ya, alacağın olsun. (Sağ ol.)

Efendim, bu mektupları okuduk, bu mektupları yazdık bu ay. İdareciye tatil yok; on dönüm bostan, yan gel yat Osman diyemedik yine. Tatile çıkacaksanız benim yerime de yüzün, boy verin, ama fazla dalıp okyanusun derinliklerindeki eski yüce varlıkları uyandırmamaya özen gösterin. Bir de bu ay hep havadan sudan bahsettim, mazur görün.
-Eren Okka

PIXEL





SCOTT PILGRIM

Scott Pilgrim kitaplarını okuyorsanız muhtelemen zaten haberiniz vardır: Vol 6 ile iyice güzelleşen Scott Pilgrim Vs. The World ayrıca şu sıralarda Amerika'da sinemalarda da kendisinden oldukça söz ettiriyor. PS3 ve Xbox360 kullanıcıları da aynı adlı oyununa kavuşacak Pilgrim'in. Oyunun bu sayfaya girmesinin tek nedeni de tamamen 8-bit, retro, hatta kare kare diyebileceğimiz görselliğe sahip oluşu ve pek çok arcade dövüş klasiğine saygı duruşu göstermesi. DVD'mizden de videosunu izleyebileceğiniz Scott Pilgrim'in belki tek eksiği online co-op'un olmaması.

MEGA MAN'E BİR ŞEYLER OLUYOR!

Bilmem kaçıncı oyunu çıkan Mega Man serisi, Universe uzantısıyla kendisine çeki düzen vereceği gibi kökten de değişecek. Kenji Inafune'nin (ki kendisi Capcom'un en ünlü oyunlarında çalışan, Mega Man'in asıl sorumlularındandır) açıklamasına göre Mega Man Universe, klasikleşmiş oyun anlayışını değiştirebilir potansiyele sahip. Ayrıca Mega Man evrenine, karakterlerine hatta Capcom oyunlarındaki karakterlerle ilgisi olan herkes rüyalarındaki oyuna Universe ile kavuşacak (video da bunu biraz destekliyor). Kenji işi gereği biraz abartıyor olabilir ama Mega Man evreni gerçekten de ilginçtir. Söylediklerinin yarısını yapabilirse, değmeyin keyfimize!

REMAKE MODASI



Bizim bile burada bahsetmekten, hakkında iki kelam etmekten yoksun olduğumuz Haunted House, 30 yıl önce Atari'ye çıkmış ve gününe göre fena yorumlar almamıştı. "Malikâneye gir, kaybolan akrabanı ara, bulmacaları çöz ve hayaletlerden kaç" temalı oyunlar arasında zirvede olmasa da diplerde de değildi HH. İşte bu oyun bu Eylül ayında güncel grafik ve güncel oyun anlayışıyla yorumlanıp tekrar bizlerle buluşacak. XBLA'ten indirilebilir olacağı gibi PC ve Wii'ye de çıkacak.

Diğer iki Atari oyunu da kulaklara yabancı gelmeyecek cinsten. Bunlardan belki Star Raiders'ı daha önce duymamış olabilirsiniz. Kendisi Star Trek gibi uzayda gez, keşfet ve savaşa gir gibi cesur bir tarza sahip. PS3 ve XBLA'e çıkacak diğer oyun da Centipede. Neredeyse Pac-Man kadar tanınan bu arcade oyununun yeni modern halinde kırkayakların neye benzeyeceğini merak etmiyor değiliz hani (bir kırkayak neye benzeyebilir ki ya)



YENİ CONTRA ŞAŞIRTABİLİR

Contra: Hard Corps bundan 16 yıl önce çıkmış ve fakat Contra III'ün bıraktığı enkazı temizlemeye yetmemişti, seri dibi boylamıştı. Konami şansını bir kez daha denemeye karar verdi ve bu yıl sonuna doğru çıkacak olan Hard Corps: Uprising'i Comic-Con'da tanıttı. Görsel olarak oyun biraz çizgi-film biraz da animeye kaymış durumda. Bunun yeni oyuncuları çekeceği hesaplanıyor. Bizce de mantıklı. Oyun içerisinde karakterler yerden ve havadan hızla ileri fırlamalarını sağlayan Dash hareketine sahip. Ayrıca kulağa ilginç gelen, kurşun ve bombaları savuşturabildiğiniz parry sistemi de var. Böylece onlarca kurşun arasından hasar almadan kurtulabileceğiz. Eğer aynı power-up'tan pek çok kez alırsanız, silahınız giderek güçlenecek. Böylece power-up toplamak biraz daha önemli bir konu haline gelmiş durumda. Şu an can sıkan tek nokta; oynanabilir sadece iki karakter olması. Daha sonra DLC'lerle sayı artacakmış söylenenlere göre. Son olarak da, sadece PSN ve XBLA'ten sahipleri oyundan faydalanabilecek. Biz de kutulu bir satış beklemiyorduk zaten.



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:
- *Zeytinli Rock Fest*'e gidilir.
- *Arcade Fire- The Suburbs, Iron Maiden- The Final Frontier, Secret Cities-Pink Graffiti* dinlenir.
- *INCEPTION!*

KİM DÖVER?

"Jet Li mi döver, Jackie Chan mi?", "Fener mi daha büyük, Galatasaray mı?", "Sınıf başkanı mı daha önemli, Onur Kolu mu?", "Esmerler mi daha güzeldir, sarışınlar mı?", "Karate mi döver, Taekwondo mu?", "Spielberg mi büyük, Ridley Scott mu?", "Büyük olmak mı güzel, küçük kalmak mı?", "Bekarlık mı, evlilik mi?", "Komşunun çocuğu mu daha zeki, yoksa ben mi"… Çocukluğum ve muhtemelen bu satırları okuyan çoğumuzun çocukluğu bu tip kıyaslamalarla ve gizli bir rekabetle geçmiştir. Neyse ki bunlar en çok da çocukluk dönemine ait çekişmeler, zira şu anda neredeyse hayatımda hiç yoklar. "Aman bana ne, hangisi büyükse büyük" deyip geçiyorum artık ama Comic-Con'da açıklanan bir haber sonrası bir istisnam var! **Street Fighter X Tekken** haberini, size geçen aydan biraz çıtlatmıştık, neyse ki doğru çıktı ve başka bir çocukluk sorumuz yeniden canlandı: *Street Fighter mı döver Tekken mi?*

Günlerce, haftalarca tartıştığımı hatırlıyorum arkadaşlarımla. Elbette hiçbir yere varmazdı o tartışmalar çünkü çok "fantastik" idi. Artık öyle değil. İki yıl kadar bir zaman sonra Ken ile Jin'i karşı karşıya getireceğiz. Sizi bilmem ama ben SF dövüşçüleriyle bu soruya cevap verme niyetindeyim. Tekken'e de bayılırım ama saniyede 25 tuşa basarak yarı enerji almaktansa, altı tuşa basarak aynı hasarı vermek daha mantıklı (tembel dövüşçü).

Havadan sudan da konuşayım biraz; şu satırları yazarken henüz serçe parmağımı denize sokmuş değilim. Zaten nasıl bir yaz geçiriyoruz anlamadım ben. Umarım Eylül sayısının giriş yazısını yazana kadar içine düşebileceğim bir tuzlu su birikintisi bulabilirim yoksa buradan çok bunalımlı cümleler okuma ihtimaliniz var. O güne kadar serinlikler dilerim hepinize…

Pixel Yazıtları

ATARI-NINTENDO FLÖRTÜ



Nintendo

Nintendo'nun unutulmaz konsolu **Family Computer**, 1983'te Japonya'da çıkmış, Arcade'e yakın kalitesi ve uygun fiyatıyla tüm rakiplerini geride bırakıp oldukça büyük bir başarı elde etmişti arkadaşlar. Konsolunun müthiş potansiyeline güvenen firma, gözlerini artık yurtdışı pazarına da çevirmişti. Ama henüz bu konuda çaylak sayılabilecek Nintendo'nun, dünya pazarında yutulup gitmemesi için uygun bir partnere ihtiyacı vardı elbette.

İster rastlantı, ister kader siz seçin kıymetli okurlar. Tam o sıralarda 1983'teki "**Video Game Crash**" olayından muzdarip olan Atari firması da, yönetici **Ray Kassar** önderliğinde tüm dünyada uygun iş potansiyelleri arıyordu ki kendisi daha önce Nintendo'nun efsanevi Donkey Kong'unu Atari 2600'a taşıma başarısını gösteren kişinin ta kendisidir. İşte Nintendo başkanı Hiroshi Yamauchi'nin, yayılma planlarına en uygun firmanın Atari olduğuna karar vermesiyle de, iki firma hemen masaya oturdu.

SEVEREK AYRILALIM

Bütün bu gelişmelerin ardından firmalar birbirlerini karşılıklı olarak ziyaret etmiş, özellikle Famicom'da çalışan Donkey Kong Jr ve Popeye oyunlarını gören Atari firması, konsoldan bir hayli etkilenmişti (evet, bunlar bir zamanlar akıl almaz oyunlardı). Hemen ardından, aynı yaz Chicago'da düzenlenecek olan elektronik fuarında ortaklık anlaşmasının imzalanmasına karar verildi. Bu anlaşmayla Famicom'un diğer ülkeler için olan versiyonunu, **Nintendo Advanced Video Gaming System** adı altında Atari yayınlayacaktı. Ama gelin görün ki bu fuarda onları bekleyen büyük bir sürpriz vardı…

Fuar zamanı gelip çattığında, Atari kendilerini şok eden bir görüntüyle karşılaştı. En büyük rakiplerinden biri olan Coleco, ömrü aslında pek de uzun olmayacak olan yeni ADAM Computer System'inde (aranızda bu konsolu duymuş olanınız var mı?), demo oyun olarak daha önce isim haklarını Atari 2600'ün aldığı Donkey Kong'u kullanıyordu! Coleco, yasal olarak oyunun kullanım haklarını almış olsa da, Ray Kassar gördükleri karşısında adeta çılgına döndü. Hile yapmak ve ikili oynamakla suçladıkları Nintendo'yu, ortaklığı feshetmekle tehdit eden Atari tarafı fuarı derhal terk etti.

YENİDEN BARIŞALIM

Kaderin sinsice ağlarını örmesinin ardından, adeta hatalı bir sevgili gibi kendini affettirmek için elinden gelen her şeyi yapan Nintendo, bu ortaklığın mimarı Ray Kassar'ın bir ay sonra Atari'den atılmasıyla adeta donakaldı. Bu kovulma ortaklık adına da her şeyin sonu anlamına geliyordu ve taraflar kendi yollarına gitti. Artık Nintendo kendi başınaydı. Nintendo önce konsolunu, Nintendo Advanced Video System adı altında, kayıt özelliği olan kasetler, kablosuz joystickler, klavye ve BASIC programlama özellikleriyle yayınlama kararı alsa da, bundan vazgeçip 1985'te kendi imkanlarıyla **Nintendo Entertainment System**'i tüm dünyada piyasaya sürdü. Gerisini zaten tarih altın harflerle yazıyor dostlar, NES oyun tarihinin gidişatını değiştirirken, Atari'nin ona rakip olarak ürettiği Atari 7800 büyük bir hayal kırıklığıyla tarihin tozlu sayfalarına gömüldü gitti. Şimdi söyleyin bakalım, bütün bu olanlar sizce halâ basit bir rastlantı mı? ***-Emre Sümer***





PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



DOODLE GOD

5 DEĞİL 115 ELEMENT BULMACA

Doodle God'i ilk Sinan keşfetti (İpek söyledi bana da – Sinan). İyi ki keşfetti çünkü böyle kapsamlı Flash oyunlara pek denk gelemiyoruz. Doodle God sizi daha ilk hücreden, ateşten sudan, havadan başlatıp, elementleri birbirleriyle etkileşime sokarak dünyadaki elementleri yapmanızı sağlıyor. Elementlerden sonra da nesneler, kavramlar ve canlılar geliyor. Örneğin insan ile alkolü birleştirirseniz bir alkolik elde ediyorsunuz. Ama insanla taşı birleştirirseniz bir yaşam mekânı elde edebilirsiniz. Veya ateş ile kumu birleştirirseniz cam elde edersiniz. İşte böyle böyle oyunun başında saatler harcayabilirsiniz. Harcamak da zorunda değilsiniz çünkü oyunda bir kayıt sistemi var. Eğer tıkanırsanız da ampül ikonuyla ipucu elde edebilirsiniz. Zaten tıkanmanız pek olası değil. Ama sonlara doğru gerçekten çok kapsamlı düşünmeniz gerekebiliyor. Meraklı oyunculara kesinlikle öneririz.

http://tinyurl.com/doodlegodgame



EPIC WAR 4

ADI KADAR VARMIŞ HARBİ

Epic War serisi, giderek kendini geliştiren ve sürekli farklılaşmayı bilen ender oyunlardan. Epic War 4 de 15mb'lık boyutundan beklenmeyecek kadar iyi bir oyun olarak karşıma çıktı diyebilirim. Tür aslında "üssünü koru" olsa da, pek çok mekanizmayla bu hedef destekleniyor. Örneğin, onlarca bölümden birine gitmeden önce kahraman ve yan ordunuzu düzenleyebiliyorsunuz. Her kahramanın kendisine özel gücü, atakları filan var elbette ama önemli olan nerede taarruza geçip nerede geri çekileceğinizi görebilmek. Savaştaki tek amacınız hep ileri gitmek olursa sonunuz hüsran olabilir gerçekten. Bazen önden piyonları yollamak, orduyu dağıtmak veya yem atıp geri çekip taarruza geçmek gibi taktikler denemelisiniz. Olmadı teslim bile olabilirsiniz! Uzun süreli bağımsız oyunları seviyorsanız (ve önceki üç oyunu da merak ediyorsanız) sizi aşağıdaki adrese alalım.

http://tinyurl.com/epicwar4game



CELLCRAFT

EN UFAK YAPI TAŞINA GİDELİM

Eğlendirici pek çok oyun hakkında bahsediyoruz ama aynı zamanda eğiten oyunlara galiba pek değinmiyoruz. Elbette bunun ilk nedeni bu oyunların "olmaması" ya da olup da eğlendirmemesi ama ikisinin de aynı potada eritildiği bir oyun nihayet bu köşeye misafir oluyor. Cellcraft insanı en ufak yapı taşına, yani hücreye kadar inceleyen bir oyun. Hatta amino asitlerden başlayıp giderek artan basamakları oyunla beraber çıkmak oldukça heyecan verici. Benim biyolojim zayıftı mesela, unuttuğum veya anlamadığım mevzuları basitçe anladım. Çünkü oyun kontrolleri size verip bunu bir göreve çevirdikten sonra, sizden istediği şeyi size geri çok iyi anlatıyor şekillerle filan. Tamam, büyükler için sayılmaz oyun ama ne azından az çok İngilizce sahibi olan ufak yaştaki oyuncuların bir göz atmasında fayda var. ÖSS'ye bu oyunla çalışmaya kalkmayın tabii, yemezler!

http://tinyurl.com/cellcraftgame

DAY OF THE TENTACLE

GÜNLERDEN BİR GÜN, BİR DOKUNAÇ DÜNYAYI ELE GEÇİRİR -ESER GÜVEN

Bu bir kuş. Hayır bu bir uçak. Aaa hayır, Süpermen. Yok o da değilmiş, jetonmuş yahu. E şimdi bu jetonu akıllıca da kullanmak lazım, boş yere harcayıp üzülmeyelim sonra. Şaka bir yana elime tek bir jeton tutuştursalar ve beni yalnızca macera oyunlarının oynandığı bir Atari salonuna bıraksalar (çok ütopik oldu, farkındayım) o jetonu her seferinde de aynı oyuna atarım, hiç acımam: Day of the Tentacle.

Day of the Tentacle (aslında tam ismiyle Maniac Mansion: Day of the Tentacle) LucasArts'ın 1993 yılında piyasaya sürdüğü bir macera başyapıtı. İsminden azıcık da olsa anlaşılacağı üzere LucasArts'ın SCUMM motorunu kullandığı ilk oyun olan (ve macera türüne birden çok oyun sonu, birbirinden farklı karakterleri yönetebilme imkânı gibi çeşitli yenilikler kazandıran) Maniac Mansion'ın devamı. Oyunumuzun ana karakteri olan Bernard Bernoulli ilk oyundan ikincisine geçiş yapan tek karakter. Arkadaşları Laverne ve Hoagie ile birlikte Dr. Fred Edison'a yardım etmeye ve Mor Dokunaç'ın dünyayı ele geçirmesini engellemeye çalışıyoruz.



200 YIL ÖNCESİ, 200 YIL SONRASI

Buraya kadar her şey kulağa normal mi geliyor dediniz? İşin içinde zekileşmiş ve dünyayı ele geçirmeye çalışan mor bir dokunaç var yahu, neresi normal? Ama oyunun asıl çarpıcı yanını daha anlatmadım size: Dr. Edison biz üç kafadarı zaman makinesini kullanarak 'düne' göndermek istiyor aslında, böylece dokunaçı engelleyebileceğiz. Ama makine sorun çıkarınca, Hoagie 200 yıl öncesine gidiyor ve kendisini Birleşik Devletler anayasasının yazılmakta olduğu malikanede, George Washington, Ben Franklin gibi tarihi





karakterlerin yanında buluyor. Laverne 200 yıl sonrasına gidiyor. Dokunaçlar tarafından yönetilen dünyada insanlar köle olmuş, Mor Dokunaç ise büyük bir kahraman. Bernard ise zavallım, günümüzde kalıyor. Ve bu dakikadan sonra bizi her anı müthiş eğlenceli, komik, espri bombardımanı içinde bir macera bekliyor.

Oyunu dilediğiniz işletim sisteminde, hatta aslında dilediğiniz platformda en ufak bir sorun olmadan çalıştırabiliyorsunuz (ki buna PSP, DS, iPhone, Mac ve hatta cep telefonu da dahil). Nasıl mı? Elbette ki ScummVM sayesinde. Dolayısıyla genelde eski oyunların belalısı yeni işletim sistemleriyle uyumsuzluk gibi bir sorun meydana gelip de keyfinizi başlamadan kaçıramıyor. Genelde eski oyunlara soğuk yaklaşılmasının en büyük sebeplerinden biri grafiklerinin yetersiz kalmasıdır. Ama DoTT'nin o klasik LucasArts çizgilerini ve renk cümbüşünü görünce çözünürlüğün düşük olduğunu unutup gidiyorum ben. Zaten isterseniz ScummVM'nin çeşitli filtreleme seçeneklerini kullanarak görüntüyü yumuşatabiliyor, çözünürlükle oynayabiliyorsunuz.

AĞACI KESMEK YA DA KESMEMEK, İŞTE BÜTÜN MESELE BU

DoTT'nin zaman yolculuğunu konu aldığını söylemiştim. Oyunda çözmemiz gereken bulmacaların çoğunda da bu temayı yoğun biçimde kullanıyoruz. Mesela Laverne geleceğe gittiğinde kendisini bir ağaca asılı halde buluyor. Onu oradan nasıl indirebiliriz? Elbette geçmişteki ağacı bir şekilde ortadan kaldırarak. Gelecekteki Laverne'e sirke mi lazım? 400 yıl öncesindeki bir şarabı bir şekilde eline ulaştırıverin, alın size sirke. Bu eşya transferleri sadece geçmişten geleceğe yönünde sınırlı değil elbette. Laverne ile geçmişe göndereceğiniz dokunaç resmini Amerikan bayrağı olarak önerip gelecekteki tüm bayrakların değişmesini sağlayabilirsiniz mesela. Bu tür eşya transferlerini, eşyayı zaman makinesine yerleştirip sifonu çekerek gerçekleştiriyoruz. İstediğiniz zaman üç karakterden birisine geçiş yapıp oynayabiliyor, böylece bir zamanda takıldığınızda (veya sıkıldığınızda) farklı işlerle uğraşabiliyorsunuz.

George Washington ve kiraz ağacı

Oyundaki bulmacalardan birinde George Washington'ı bahçedekinin kumkat değil de kiraz ağacı olduğuna inandırmaya çalışıyoruz. Bu aslında Amerikan liderler tarihinin anekdotlarından biri. Rivayete göre Washington henüz 6 yaşındayken kendisine ufak bir balta hediye edilmiş, o da zamanını bahçedeki bezelye sırıklarını falan keserek geçirmeye başlamış. Bir gün babasının çok sevdiği kiraz ağacında baltasını denemeye kalkmış ve başarılı biçimde kesivermiş ağacı. Babası ağacın halini görünce öfkeyle ev halkını sorgulamış, Washington 'yalan söyleyemem, ben kestim' diyince de "senin gerçeği söylemekten korkmaman benim için binlerce kiraz ağacına bedeldir' demiş. Kıssadan hisse, oyundaki kumkatları kiraza benzetirseniz Washington da gelir, ağacı keser.

Scumm VM

Eski macera oyunu dendiğinde akla gelen ilk program olan ScummVM neredeyse tüm LucasArts oyunlarının yanı sıra Sierra, Adventuresoft, Coktel Vision gibi oyunların macera oyunlarını da bilgisayarınızda (veya konsollarınızda) sorunsuzca çalıştırmanızı sağlıyor. Bu harika programı http://www.scummvm.org adresinden temin edebilirsiniz.

DoTT'nin ilk çıkan disket versiyonunda seslendirme yoktu, ama LucasArts sonradan birçok macera oyununda yaptığı gibi DoTT'nin de seslendirmeli CD versiyonunu çıkardı. Başlı başına komik olan oyun, seslendirmelerin de katkısıyla acayip bir hale dönüştü desem abartmış olmam. Özellikle ana karakterler olan Hoagie, Laverne ve Bernard'ın seslendirmeleri müthiş başarılı; sadece bu sesleri duyarak Laverne'in birkaç tahtasının eksik olduğunu, Hoagie'nin cool tarzını anlayabiliyorsunuz. O yüzden eğer imkânınız olursa oyunun seslendirmeli versiyonunu oynamanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

Eğer siz de benim gibi bir macera sever iseniz şu an iki durumdan biri meydana geliyor olmalı. Ya DoTT'yi önceden bir kaç kez bitirmişsinizdir, bu sayfadaki resimleri görünce canınız tekrar çekmiş ve kendinize "bunca oyunun arasında tekrar oynasam mı ki" diye soruyorsunuzdur. Ya da DoTT'yi daha önce oynamamış ve bu süper deneyimi yaşamak için azıcık daha gaza getirilmeye ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsunuzdur. İkinci durumdakilere DoTT'nin Adventure Gamers'ın birkaç sene önce yayınladığı "Tüm Zamanların En İyi 20 Macera Oyunu" listesinde birinci sırada olduğunu, GameSpot'un DoTT'yi "tüm zamanların en iyi oyunlarından biri" olarak seçtiğini, Metacritic notunun 93/100 olduğunu da hatırlatayım. Yeterince gaza geldiyseniz oyunun demosunu **http://tinyurl.com/35sacx8** adresinden indirebilirsiniz. Sizce de bir klasikle tanışmanın vakti gelmedi mi?



NE İYİ NE KÖTÜ

+ RollerCoaster tasarlayabilmek
+ Detaya verilen önem
+ Şirin grafikler
- Sesler yetersiz
- Oyunun biraz strüktüre ihtiyacı var

SON KARAR

- GRAFİK
- SES VE MÜZİK
- HİKAYE / ATMOSFER
- EĞLENCE

Oynadıktan sonra muhtemelen siz de 'ah ah neden artık böyle macera oyunları yapılmıyor' diye düşünenler kervanına katılacaksınız.

9.0

Hâlâ oynanır mı?
Kesinlikle. Hatta birkaç ay sonra canınız yine çekebilir.



> **Tür:** Macera > **Yapımcı:** LucasArts
> **Sistem Gereksinimleri:** ScummVM'nin çalıştığı herhangi bir platform > **Yaş Sınırı:** Yok



İLK GÖZ AĞRIM

BENZİN GÖSTERGESİ HİÇ BU KADAR ÖNEMLİ OLMAMIŞTI

-MERT YİĞİT DOĞRU

Volkan'dan gelen "Mert'cim sen hiç Pixel'e konuk olmamışsın. Gel sohbetin belini kıralım, bana ilk göz ağrını anlat. Hoop, dur kaçmaa!!" mailini alınca, anında aklımda deniz olarak kalan fakat isminden akarsu olduğunu çıkardığım (çok zekiyim) mavi bir şerit üzerinde giden piksel piksel bir uçak canlandı. Volkan yakaladığında ise artık çok geçti, anlatmaktan başka çarem kalmamıştı geriye.
Tekirdağ'da oturuyoruz, tahminimce sene '94 ya da '95. Ben de 5, bilemedin 6 yaşındayım. Gecesinde nöbetçi olan babamın sabah erkenden geleceğini biliyorum. Sabah kalkıyorum, gözlerimi ovuştura ovuştura odamdan çıkıp abimle babamın sesinin geldiği salona doğru ilerliyorum. Kapıdan içeri bakıyorum ki, hummalı bir çalışma. Yeni aldığımızı hatırladığım 40 ekran Arçelik televizyona siyah bir kutu takmışlar, onunla boğuşuyorlar. Heyecanla izlemeye başlıyorum ikisini. Çok sonra adının Atari 2600 olduğunu öğrendiğim o kutudan ekrana görüntüler geliyor, joystick'ler hazırlanıyor ve başlıyor oyun.

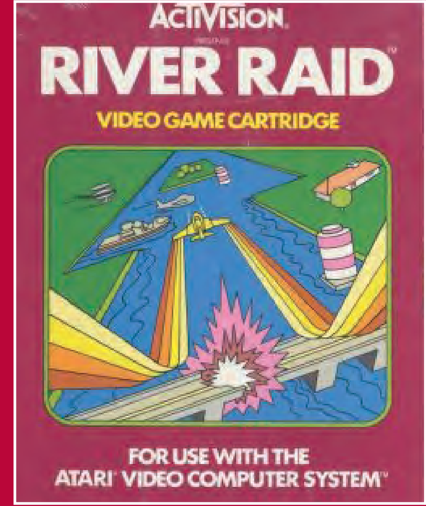
"YA O BENZİN GEMİSİ, VURMASANA BEE!!" - ABİM

Aslında açık söyleyeyim ilk gözağrım River Raid miydi tam hatırlamıyorum. Çünkü o Atari 2600'le gelen bir sürü oyun vardı ancak gariptir, aklımda tüm ayrıntısıyla kalan tek oyun uzadıkça uzayan bir nehir üzerinde karşınıza helikopter, uçak ve gemi şekillerinde çıkan ve yolunuzu kesip sizi patlatmaya uğraşan düşmanları tek atışta harap ettiğiniz bir oyun olan River Raid. Elimde kırmızı tuşlu joystick, pilot moduna girmişim iyice, uçuşa hazırım. Derken başlıyor oyun, önüme ne gelirse vuruyorum ama belli bir süre sonra düşüyorum. Sonra bir daha başlıyorum, yine düşüyorum. Sürekli düşüyorum, hep düşüyorum. Sinirimden elimdeki joystick'i ilk günden kıracağımdan korkan abim ben yine benzin gemilerini vurmaya başlayınca sonunda çileden çıkıyor ve o gemilerin vurulmaması gerektiği, üzerinden geçerek benzin depomu dolduracağımı anlatıp beni bir güzel haşlıyor. İngilizcesiyle dövüyor beni adam, ne bileyim 'FUEL'in benzin olduğunu? Sonrasındaysa bol bol, sıra sıra oynuyoruz bu oyunu (ve muhtemelen diğer oyunları). Bolca kavga ediyoruz, bolca eğleniyoruz. O zamanların klasiği joystik kırma olayı fazla olmasa da bizim de başımıza geliyor ama kâh yenisini alarak, kâh yapıştırarak oyuna ara vermeden devam ediyoruz.

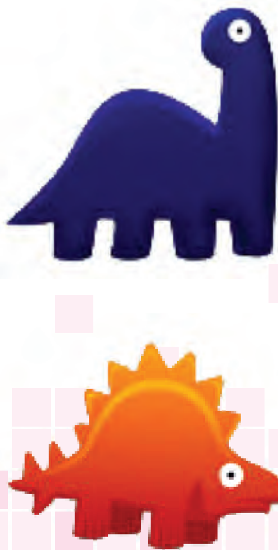
MYD – BİR MERT YİĞİT BELGESELİ

İlk göz ağrım Atari 2600 ve River Raid'in üzerine çok gül kokladım bugüne kadar malum. Çakma NES Mario'larından kuzenimde oynadığım ilk bilgisayar oyunu olan FIFA 99'la Need for Speed II'ye, ilk bilgisayarımla tanıştığım Midtown Madness ve FIFA 2000'den şimdiye oynadığım tonlarca oyuna kadar. Tarihlerin bugüne yaklaşmasıyla doğru orantılı olarak oyunların da eski tadı kalmamaya başladı ama. Kuzenimle abim oyun oynamayı ve dolayısıyla beni yapayalnız bıraktılar bu koca hayal dünyasında sonra. Şimdi düşünüyorum da, Steam'den bir heves alıp sonrasında bir kenara attığım oyunların katili, benden bu şekilde intikamını alan River Raid olmasın sakın?





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



Dilek Teyze: Tuğbekçim bunlar da Begonya. Çok hassastır bu çiçekler üç günde bir sulanacak aman karıştırma çürürler.
Tuğbek: Merak etme Dilek Teyze ben çok dikkat ederim, annem de bana sulatıyo bütün çiçekleri çürümüyolar hiç.
Dilek Teyze: Aferin sana ne güzel annene de yardım ediyorsun demek.
Tuğbek: Evet suluyom çiçeklerini.
Haydar Amca: Aaa Tuğbek merhaba nasılsın koçum?
Tuğbek: Sağolunuz Haydar amca çok iyiyim.
Dilek Teyze: Haydar Bey bak biz tatildeyken Tuğbek gelip her gün çiçeklerimizi sulayacak.
Haydar Amca: Aferin sana yavrum. Eee.. Madem hergün geleceksin bizim kuşlara da bakıversen ya, bu sıcakta oralara taşımayalım garibanları.
Tuğbek: Bakarım tabii Haydar Amca.
Haydar Amca: Haftada bir kağıtlarını değiştirip pisliklerini de atar mısın?
Tuğbek: Yeter ki siz isteyin Haydar Amca. Siz yokken ben toz da alırım, balkonu da yıkarım.
Dilek Teyze: Sen ne zaman akıllandın bakayım böyle, bak nasıl iyi bir çocuk oldu Haydar Bey, haylaz derdiniz siz hep.
Haydar Amca: Pes valla…
Bu arada Sinan eve gelir
Sinan: Ben geldiiim! Aa naber Tuğbek?
Dilek Teyze: Oğlum neredesin iki saat önce dönecektin, hadi çıkıcaz daha eşyalarını toplamadın.
Sinan: Yok anne gitmeden topladım her şeyi, bir Amiga'yı kutusuna koyucam.
Tuğbek: Guk… Niye kutusuna koyucan ki?
Sinan: Annem izin verdi Amiga'mı da götürücem tatilde oyniyim diye.
Tuğbek: Hık… Götürcen mi?
Sinan: Hıhı…
Tuğbek: Siz tatildeyken evde Amiga olmicak yani?
Sinan: Iıh
Tuğbek: Gak!
Dilek Teyze: Ay yavrum iyi misin? Bi şey mi takıldı boğazına?
Tuğbek: Ben şimdi hatırladım benim çok ödevlerim derslerim var sulayamicam çiçekleri.
Haydar Amca: Ne dersi yaz vakti kerata okul mu var?
Tuğbek: Yok Haydar Amca benim muhabbet kuşuna alerjim var da. Sizin de yolunuz uzun ben meşgul etmiyim sizi kaçiyim.
Dilek Teyze: Eee ama çiçekler ne olcak kim sulicak?
Tuğbek: Ben şey, Guk! Vıııınnn…

"Anyone with a yen for irreverent, off-the-wall mayhem won't be disappointed with Captain Wilco's latest exploits." –Game Players

SPACE QUEST® V

ROGER WILCO™

The Next Mutation

FULL ENGLISH VERSION

NEW

UE010007000

MS-DOS
3.5" HD
VGA
AND
EGA



SIERRA®

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
(ama keşke oyun gerçek olsaydı)

Oyungezer
SAYI: 34 - 2010/ 8

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Ekrem Atamer

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 3 Ağustos 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 7
Teşekkür ederim, ama davetini kabul etmemeliyim, Neden, Çünkü ruhla sağduyuyu koyun koyuna yaşatmak, sağduyuyla aynı masada yemek yemek, aynı yatakta uyumak, onu işe götürmek, ikide bir onun onayını veya iznini beklemek hiç sağlıklı değildir, bazı şeyleri riske atılarak öğrenmelisiniz, Kimi kastediyorsun, Hepinizi, insanoğlunu -Kopyalanmış Adam, José Saramago

GELECEK AY

ŞAHSİ MESELE DEĞİL, SADECE İŞ

MAFIA 2

VE
Oyungezer GamesCom Ordusu Harekete Geçti!

Geçen sayının ayıpları!

1. Yılların Ghost Recon'u olmuş sana Ghot Recon, hem de kapaktan... O kadar oyunu birden yazmamak lazımmış.
2. İçindekiler sayfamızda bir şeyler karışmış. Hâlâ dergide "Kasa Manzaraları" başlıklı yazıyı arıyoruz.
3. Singularity incelemesinin 1500 karakteri TMD'nin kurbanı olup bilinmeyen bir zamana uçmuş.
4. Yeni yamayla Aion'un grafiklerinin İstanbul Kıyamet Vakti'ne benzeyeceğini ima etmişiz. Külliyen yanlış o ekran görüntüleri, bakmayın sakın.
5. Kopyala-yapıştır böcekleri Erden'in odasını işgal edince Organize Sanayi'deki In Win X-Fighter incelemesi iki ayrı başlıkta iki kez girmiş dergiye.
6. O değil de, geçen ay gerçekten çok dağıtmışız, hepsi için özür dileriz.











